

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

VIDEO GAME
MAGAZINE

ゲームスト

GAMEST



◆アウトラン◆源平討魔伝◆怒号層圏
 ◆ウェック・ル・マン24◆ジャッカル
 ◆ロードランナー帝国からの脱出

ゲームの祭典AMショー大特集

ニューゲームいっせいに スタート!!

奥が深い人気ゲーム徹底攻略

インベーダーの復活 特選クリアコース

サラマンダー 鬼の3周目クリア

アテナ これなら簡単!

バブルボブル

ノームス20面のナゾ

スペランカーII

マップ大公開

★めざせ
ハイスコア
★君こそ
ゲームスト
★ヒットゲーム
ベスト10

11

月号

490円



幻のビデオ公開!!

ナムコの伝説

THE LEGEND OF NAMCO

namco

© 1986 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

VHDビデオディスク ODG-1110 ¥3,800 VHS VTG-205 ⅡⅢ VBG-205 各¥4,900

〈カラー／ステレオ／29分〉

3メディアが
同時発売!!

このビデオには
謎がある
バラデューク的主人公、
ファイターは…?!

(これはパッケージの中に)

謎を解き
明かす29分!!



ナムコの社内に、ゲームの開発スタッフが自ら構成、演出、撮影、さらにアニメのセル画書きから音造りまで、全部自分達で仕上げたプロモーションビデオがあるらしい、という噂は、かなり前からマニア間では知られていました。結論からいえば、この話は本当だった訳ですが、ビデオ自体がいわば社内資料として作られていて、イベントとかナムコ直営店で極めて限定的な機会にしか公開されなかった為に、幻のビデオとなっていたのです。ですから、今回のようなパッケージ化による公開についてはナムコ社内でも賛否両論、様々な議論が交わされました。ある人はビデオの基

本コンセプトが非売品であった事を主張し、ある人はゲームの世界観をファンに多面的に知ってもらう事の重要性を語りました。しかし、最終的には何といても公開を望むファンの声が、ナムコを決定させたのです。その意味で、この「ナムコの伝説」は、ファンとナムコの在り方を象徴する貴重なビデオ作品という事ができます。さて、今回は数多いナムコのプロモーション・ビデオの中から、5作品を収録、ゲーム・デザイナー達のマルチタレントぶりとも、思い入れたっぷりの映像をお楽しみください!

〔収録内容〕 ドラゴンバスター バラデューク ドャップラス ドルア一方の巻 源平討魔伝

制作・著作: NAMCO / 発売元: ビクター音楽産業株式会社 制作協力: PRP

●内容等のお問い合わせ——〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル) ビクター音楽産業株式会社ビデオ・グループ TEL 03-405-5151

●このビデオは発売を前にして開発されたものを皆様の御要望に応えて発売するものです。一部未収録による再版のゆがみ、ノイズ等ありますが、問了承下下さい。

CONTENTS

ゲーム
の
祭典

AMショー大特集

先取りだ!
ニュー
ゲーム



4 レーシングゲーム初の可動タイプ
ウエック・ル・マン24

82 体感コーナリング
アウト・ラン

6 地獄のサバイバルゲームだ
ジャッカル

84 われは地獄より来たり
源平討魔伝

81 地獄のプレリュード
怒号屠園

86 新たな旋風 ロードランナー
帝国からの脱出

30 **We Love VGM**

Norry 伊流見

72 源平討魔伝開発者
直撃インタビュー

42 ゲームストアイランド
なんだぞ!!と

構成 御旅屋喜久

50 こちら発信局
from GPM

田口あゆみ

21 ゲーム常識用語集

32 驚異現象

40 苦勞スワード・パズル

41 ゲーセン情報

52 まじに語ろう

28 タイム・ギャルインタビュー
山本百合子さん

74 キャラクターグッズ&
メーカーユニフォーム

57 ゲームストインフォメーション

75 君こそゲームスト
目指せハイスコア

54 **OLDゲーム**

山河悠理

70 ピンボールコーナー
ブラック・ベルト

26 プレイランドツアー
札幌・赤い風車

奥が深いぞ! 人気ゲーム徹底攻略

14 ノーミス20面のナゾ **バブル・ボブル**

18 これで簡単! **アテナ**

22 マップ大公開 **スペランカーII 23の鍵**

33 3周目クリア **サラマンダ**

58 特選クリアコース **ザ・リターン・オブ・インスター**



ファイティング

一年に一度、トップレーサー達の集う盛大なお祭りが開かれる。ル・マン24時間レース、世界中の羨望を浴びつつモータースポーツの頂点を極める為に人とマシンが限界に挑むのである。

見る者も、走る者も、圧倒的な感動で包み込まれ一つになってしまう。WEC LE MANS 24、今、コナミから鮮烈なデビューを遂げたこのシミュレーションマシンは、ル・マンの体験を全ての人々に捧げる。ル・マンに参戦、そんな気分は、他ではちょっと味わえない。熱く、トライして戴きたい。

VIDEO GAME

特殊部隊

シャツカル

TM © KONAMI 1986

2人の意気がピッタリと合わなければこのサバイバルは完成しない。1人が捕虜を救出している間、もう1人が援護したり、時には犠牲になって突っ込んだりすることも必要になってくる。一方がやられても、もう一方が残っていれば途中参加できる機能も付いている。捕虜の中にはパワーアップさせてくれる者もある。2方向さく裂ミサイル弾などの攻撃力が得られるのだ。長く険しい敵地内を捕虜を救いながら突破するというサバイバルに、どこまで挑めるか！敵の最終兵器を見ることができずに死ぬるか。



コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25

(新製品情報は TEL 03-28219140)



コンプリート・

WEC LE MANS 24

© KONAMI 1986



画面に登場する車のカラーが、実際とは異なることがあります。あらかじめご了承ください。

コーナリングやスピンで吐き出される強烈な横Gを、左右に回るボディで滑り出す事に成功。ステアリングを操る時、そこはすでに耐久マシンのコックピットなのだ。緑石に乗り上げた時のショックは、ボディの震動によってプレイヤーに伝えられる。画面と軽快なアクションの融合は、プレイヤーをいやおうなしにサーキットへ放り出してしてしまうのだ。目に飛び込んで来る景色は、実況中継のようにル・マンのコースを再現してくれる。全身でこのピードを感じ取って欲しい。WEC LE MANS 24、最大のイベントになりそうだ。

※アップライトタイプもあります。



KONAMI SPRITE SEVCO

富士スピードウェイで開催された '86 世界選手権レースのオープニングイベントとして、当選手権レース WEC LEMANS 24 に「KONAMI」がエントリーし、マシンの総合上位、GIP クラス優勝という快挙を挙げ、ドライバーとして、スポンサーとして、大活躍した。

ウェックル・マン 24



レーシングゲーム初の可動タイプ

©コナミ

ル・マン24時間レース
あの体験が：

今回紹介する「WEC

LE MANS 24」(ウェックル・マン 24)はレーシング・チーム、コナミ・スパイス・レーシングチームがル・マン24時間レースに出場した体験、ウハウウゲームに生かした、画期的な体験レーシングゲームなんだ。

ちなみに、このコナミ・スパイス・レーシングチームは前年がスパイス・レーシングチームで、1984年の結果以来、世界耐久選手権シリーズで、5つの優勝とチャンピオンシップを獲得し、リタイアがわずかに回らないという素晴らしいチームなのだ。このチームが、コナミの社長上月重正氏を総監督として生まれ変わったという話。

前おきが長くなったけど、まずはコクピットなどのハイドロを紹介しよう。

本物の感覚を
味わおう

さて、WEC LE MANS 24の特徴は、レーシングゲーム初の可動タイプのボディを使っていること、前にボールポジションのアクシヨニストというのがある。たけこのゲームは、ステアリングに含ませてコクピットが左右に回し、実際のレーシングカーのように横Gを発生させるので、アクシヨニストにくらべず、つとリアリティ。また、キックバックのあるハンドリングは、今までどのレーシングゲームにもくらべて重いの、で、ぐるぐるまわすなでことはでない。さらに、右にハンドルを回ると左に振る、ハンドルに実車感覚が伝わる。



さあスタートだ。君の車は真ん中のだ。



デモ画面。車が走り抜けるのがカッコいい。

緊張と興奮の連続

危ない！

やった！

クリアの爽快感は君のものだ

トギアは、今までのレーシングゲームと同じだから、まごつくことはない。このへんは親切設計で、やりやすい。コースは、ル・マン24時間レースで、実際に使用される「サウス・サーキット」をモデルとしており、アップダウンがあつて、実際の走りに、より近い爽快感が得られるというもの。さらに背景が昼から夕方、夕方から夜、夜から朝へと変化していく。まさに24時間レースそのもの。

また、カウンターステアやドリフトなどの高度なテクニックが使えるのも、実際のレースそのもの。

アクシヨニストの説明を少しつけ加えると、スピニングする180度コクピットが面白い。横石に乗り上げると揺る、本物に近いシミュレーションなのだ。

それと、クラッシュシミュレーションもなかなか凄手。おれねずミースてしまった場合は、じつと見せない。(一)ろがったあとと爆発すればもうこかつた。(二)この場合もコクピットが応答するよ。

ミニ・スピニングも紹介するぞ

このマシンは、スピニングとよばれるコクピットタイプ



きれいな夕焼けだ。明日は天気だ。なんて言っている場合じゃない。夕、タイムガー。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

地獄のサバイバルゲームだ

特種部隊

ジ

ヤ

ツ

カ

ル

さあ、作戦開始だ

さて、ゲームが始まる。ジャッカルたちは、ヘリコプターから降ろされたジープで、基地を突破していくことになる。初めの武器は、マシンガンと手りゅう弾だ。手りゅう弾は射程が短いので、初めは

マシンガンでいい。歩兵を遠くからマシンガンの連射で倒そう。ひき退くこともできるが、注意しない歩兵の弾1発で、ジープは炎上してしまふ。



○ヘリで到着、作戦開始。

「やつらはジゴクをつれてくる」このように言われ、彼らの通った後には何も残らないとさえうわさされた特殊部隊、それがジャッカルだ。そんな彼らにとっても、今回の任務はちと厳しい、2台のジープだけで敵のド真ん中をつつ切ろうと言うのだ。果たして君は見事にジャッカルになれることができるか。

○パワーアップの前後にいる民家。



しばらく行くと、民家らしき建物がある。歩兵が見張つていて、重要な物がとらわれている。重要物を助ける時、手りゅう弾がミサイルにパワーアップする。このようにして、ミサイル(手りゅう弾)は、5段階にパワー

パワーアップで無敵の強さ

アップしていくのだ。ここでパワーアップの各段階を説明しておこう。

初期段階：手りゅう弾の射程は短い。障害物に隠れて、4方向に撃つ。第2段階：ミサイルの弾速が速くなる。しかし、

障害物越しには射てない。

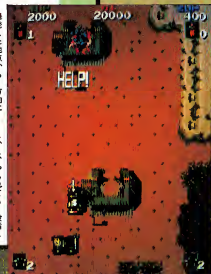
第3段階：ミサイル

の射程が伸びる。第4段階：2方向に大きく烈弾

弾発した時点で左右に大きく烈する。さく烈弾は障害物に

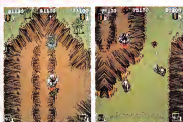
関係なく放つ。第5段階：4方向に大きく烈弾

を発射する。最強の武器。しかし、やられても1段階しかパワーアップしないのは助かる。



○敵を助けるには、パワーアップだ。

自然の脅威にも 気をつける



○この発射台を射ら
ない。

○岩に当たって発火
のはミサイルだよ。

最終エリアの 謎とは何か?

敵の最終防衛ラインにつ
いて、謎に包まれているが、
地形情報によると、最後には
敵の最終兵器が2つかくて
いて、それを破壊すると、敵
を滅ぼせられると伝えられ

ている。その最終兵器とは何
か。それはやはり宇宙兵器に
手で明らかにしてもらい以外
なさそうだが。

では敵君、謎解きを祈る。
(COM-ZENJI)

誘導ミサイルは しつこいぞ

この最後には、誘導ミサイ
ルが川の中に隠された砲台か
らとび出てくる。こいつは
本当にしつこいやつで、しっ
かりと、こちらのミサイルめが
けてくる。あつと、底
座なコンビュターを破壊し
ているに違いない。とにかく
こいつは、モトを断たない
と、いかん。水中に隠され
た、いくつかの発射台をた
くこた。しかし、その前
に誘導ミサイルに狙われて困
つたら、マシンガンで射つて
みる。こいつは、実はマシンガ
ンでミサイルを撃ち落とせるの
だ。



○いつまでもしつこ
く出る誘導ミサイル。



○ゼロから断てば、もう安心。



○縦横無忌に飛んでくる飛行機。



を落とせるもの。こいつは射
つてくると、あまふ事は、必
ず、飛行機が前か後をす
る。岩から岩が
れれば、素はかきなり、防衛に
るといえる。岩がわすの
なぞ、どうしようこはな
てしつてもいい。
岩山のシーンでは、かなり
地雷が多くついている。
また、飛行機も、裏面のタテ
コ、ナメとどんかん飛ん
でくるので、注意しよう。実
はこの飛行機、ミサイルで射

ち落とせるもの。こいつは射
つてくると、あまふ事は、必
ず、飛行機が前か後をす
る。岩から岩が
れれば、素はかきなり、防衛に
るといえる。岩がわすの
なぞ、どうしようこはな
てしつてもいい。
岩山のシーンでは、かなり
地雷が多くついている。
また、飛行機も、裏面のタテ
コ、ナメとどんかん飛ん
でくるので、注意しよう。実
はこの飛行機、ミサイルで射



○火炎放射を浴びたら、
ひとたまりもない。



知的指数
ドアップ!!

Lode Runner™

ロードランナー

帝国からの脱出™

パズルの新要素と協力2人プレイの醍醐味が新しくプラスされました。

いよいよバングリング帝国を脱出する時がきた。
しかし、バングリング帝国の城からは、いくつもの
難関を突破しなければいけない。コマンダー!
君はぶじ脱出することができるか。そして最後に
残された秘密とは……

最

な

の

難

い

が

バ

ン

グ

リ

ン

グ

リ

パズルの新要素が加わった

星をあわせよう

© 1996 IREM CORPORATION. Developed from Broderbund

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

IREM
IREM CORPORATION

アイレム販売株式会社

本社 (〒550) 大阪市西区西本町1-11-9 同本興産ビル ☎(06)535-1060 (代表)
東京販売事務所 (〒106) 東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081 (代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG. 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHIKU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELEX J63074 IREM

ゲームの祭典

AMシヨ

◆先取りだ、ニューゲーム大特集！

第24回目のアミューズメントシヨが、東京平和島の東京流通センターで開かれた。希望のニューゲームが一堂に勢ぞろいしたぞ！編集部では読者の皆さんにかわって、会場には一番のりで取材してきた。シューティングゲームあり、キャラクターゲームあり、凝りに凝ったコックピットものもあり。君の好み

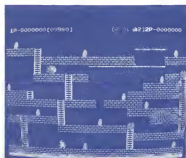
アイレム

さてと今回のAMシヨでのアイレムの商品は、ますます豪華さと面白さの増した「スぺランカーII 23の謎」と新要素も加わり、新たな展開をみせる「ロードランナー 帝国からの脱出」と帝国伝説の陰謀がさらに深まる「陰陽五行法と毒流を組めあわせた」という古いマシーン「キスメイ・オブ」の3点でした。「スぺランカーII 23の謎」は、前作と同じ操作方法、とても親みやすく、新たな

点としては、体力制となっており、当然なくると死ぬというところ、水車へもぐるということができるようになった、という点です。しかし前作と比べて革新的な変化がなく、今一つの足りない、という気がしますが「スぺランカーII」は23匹にくわしく戦っています。「ロードランナー 帝国からの脱出」は伝説のロードランナーシリーズの4作目です

が、魔神の復活までには比べると、協力2人プレイがせめて1プレイヤーが加わり、ロードランナーの新たな展望を期待させてくれるものになっています。特に、協力2人プレイというのは、ロードランナー史1年初のことで、とても楽し

プレイできます。帝国からの脱出は86匹にくわしく戦っています。ECM A P A



ロードランナー帝国からの脱出

●レーサー 感覚浮遊体験 コナミ

今回のコナミの新作は、実車感覚のレース物「ウェット・ル・マン24」と過激な戦闘ゲーム「特殊部隊ジャック」の2作でした。

まずは冒頭カテゴリーでも紹介している「ウェット・ル・マン」から紹介しましょう。このゲームも2タイプあって、スピンタイプとミニスピンタイプがある。ミニスピンタイプは両面プレイタイプがスピンをする双体タイプに



ミニスピンタイプ

に同様にゲーム盛り上げと、まるで道周りにあることを、まるで道周りにあることと、思ったりするわけだ。ミニスピンタイプはというと、ヒーローがみただなあーと、思ったりするわけだ。ミニスピンタイプはというと、ヒーローがみただなあーと、思ったりするわけだ。ミニスピンタイプはというと、ヒーローがみただなあーと、思ったりするわけだ。



今までのシットダウンタイプとはちがって通って、おずかながら座席が動いたりなんかして、なかなか楽しませてくれる。あと、いっしょに本物のレーシングカーもおいあった。その名も「コナミ・バイスSE86C」だ。なんとS JAPAN・C2クラス2位、ヤンビオンも獲得し、さっ

パブルボブル

謎から謎への綱渡り……
君はどんな返しに
ついていけるかな?

イキナリくいぜ。さて、この2人は、だれでしょう。



食べて覚えるアイテム&フード

前巻の記事では、中全半座
になってしまったフード&ア
イテムの、詳細解説から始め
たいと思う。

フードは大きくして4種。敵
を倒すと、敵が化けるエネル
ギーフード。(以下Eフード)
前の面をクリアした時決定
するタイマーフード。(以下T
フード)一定条件で面クリア
時に、強が変化するサウンド
クリアフード。(以下Rフー
ド)ポナナスステージでの収
集タイガーととなるポナナ
スフード。(以下Bフード)と、
その出現状況からフードは分
類されているんだ。

気をつけてほしいのは、同
じフードでも、フードの種類
によって、その得点が変化
することだ。例をあげると、
表になる。みかんはEフード
なら1000点、Tフードなら
400点、Rフードなら700
点、Bフードなら1000点
である。これは他のフー
ドにも言えて、○のときは
何点かというように増えな
い、△のときは減ることに
なる。

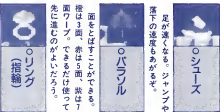
E	1000
T	400
R	700
B	1000



それでは、各フードの得点
システムについて書いてみよ
う。
Eフードは、その割りの場
合は左図の様に定まる。高い
物から集めていこう。アイテ
ムによる特殊攻撃では、60
0010000点のダイヤ
が出現する。
Tフードは、前の面のクリ
ア



アに要した時間(左右され
る。もちろん、速攻クリアし
ておけばいい)が出る。ス
カルをシールドを出したり、
H R V Y・U Pにしたり、安
い。又、2人プレイだと、
Tフードの最高得点が高くな
るよ。
Rフードは大小ある。大き
いものはアイテムを使わない
と出ないが、泡が化ける小
さいのは条件がそろえば出る。
大きいのは種類によって、1
1万点だが、小さいものは
一律1000点だ。特定の面、
(1面等)では必ず条件出る
ので難関にとうろ。他のの
スコアを調整すると……出る
かも。
ポナナスフードは、ポナナ
スステージに登場。みんな5
00点だ。
これは、プレイヤーの泡は
さ能力を強化してくれる。赤
は速射、青は速射、黄は速射
を強化する。



くいぜその2。このデモを他の面にばらしてみてください。



これなかなか出ない。でも、これを取れば、エクストンドバブルが10個もつづけて出てくる。1UPのチャンスだぞ。

○炎の
ネットレス

キャンドリー種を全て取ったにすると、こいつでいきなりフルパワー。

○エロー
ランロー

ボナスステージに突入させ、ボナスフーをこれら全部集めてパーフェクト10万点を狙え。

○ホリー
ウォーター

その面に必ずRフィドを出現させ、なおかつ、巨大フィドを降らす。泡をいっばいはいておこう。

○杖、宝箱

○水晶玉

なにやら見たことある形だが、これの効果が面が始まる直後、Tフッドとアイテムを出現させる。通常に異常に便利だ。

○鈴

これをもと、特許画面がスタート時に光る。何故光るのだろうか。それは次にあけていく、攻撃アイテムが出現するからなんだね。うれしいな、天の恵みだ。

○爆弾・パールラフ

大爆発で敵を全滅。後者は炎（スパーク）だが、エフ1Dの点がさうだからだ。

○シルバー
ネットレス

アルカノイドのエナジーボール出現。当たった敵を倒していく。

○ちゃく
ハート

無敵になり、体当たりで敵をふつとばせる。敵によっては損だから、考えややつつよう。

○十字架
(クロウ)

赤（ファイヤー）は口から11発火が出るようになる。黄（サンダー）は大量を降らす。

君もマスターしよう 超ハイテク

前回は基本テクニックを紹介したが、今回は応用テクである4つのテクを紹介しよう。

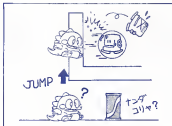
●リム「リ」割り

自分がいけぬ場所、特に床の上に敵がいるとき、上昇気を利用して、床の上の特殊攻撃バブルに自分の泡をつないで割る。安全で便利なテクだ。



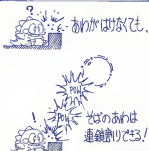
●根暗うち

自分が壁に当たって泡がはけるのを活用したテク。自分の体は壁に当たって死んでいる。完璧にやれば死ぬことはマズい。多用するんだ、このテクは。



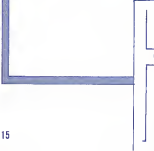
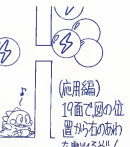
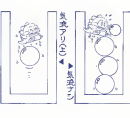
●カブリツキ 連鎖割り

連鎖割りのとき、そのスタートはカブリツキがなくてもいい。壁のむこう側のバブル（但し、根暗割りが開いて）も割ることができ、バブルの面は少ないが、イザというときに使えるようにしてはし。



●連続泡割り ジャンプ

あちこちの面、とても深い穴があるが、その中に落ちてあきらめる人が意外に多い。しかし、自分の泡のむつたりの穴で限り、必ず脱出できる。では、その具体的な方法を伝授しよう。まず、壁を背にして立とう。そうしたら、泡はきボタンを押さ、その直後（同時でも構わない）大丈夫レバを向いている方向へ押し、ジャンプする。気流が上向きなら、あとはジャンプボタンを押せばいい。ジャンプボタンを押さなければ、気流が下向きなら、泡はきボタンを連打してくれ。ほうら、脱出できたぞ。

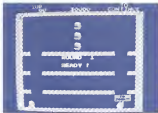


☆移動のくせを見抜け。各面々の移動において、どこにどこから移れるか把握しよう。☆氣流を覚えよ。覚えるだけでは駄目。具体的な利用法と時の場合)

上級者にとっては、まだまだ甘いかもしれない。

それでは、具体的な面攻略に移りましょう。(1人プレイの場合)

（国家常備軍）→〇〇〇〇〇〇



最初は泡に入れずに逃げ、
改型型アイテムを得つのも手
だが、やはりここは確実に手
匠を泡にして、連鎖一撃4千
点を狙おう。エクテンドパ
ルを貯められるので、こちら
の方が確実。余分な泡を出し
て、Rフールドをいっぱい出
すぞい。

ACONZON (杭州康恩倍)



この面も、2段登って、Eの底に入り込もう。そこで中央に落ちてくるゼンを全てくめるめば、あとは、Tフールドとアイテム、そしてエクステンダブルを取ってからクリアにしよう。

COZZON (三城物産)



2段登って、片側の2匹を
くるんだら、すかさず逆側で
もたついている1匹もくるん
でしまおう。下に降りて、弾
り1匹をくるみ、アイテムを
取ったら、連鎖一撃ノ

「CONZOL」(株式会社)



地道な戦法としては、一發だけ登つて、そこにいるゼンテをくるんで待ち、落ちてアイテムを取る。そのあと、一發ずつ登りながらくるんで、最上段で4匹をエクステンドパノルもろとも割る。ウオータ1バブルで点を狙う人は狙つてみてもいいでしょう。

αOZCOZ (イーストエース)



COZON (陳康強編)



ROUND7 (雲梯陣割面)

最初に下のマイタとゼンを
まとの割り。最下段から落ち
て上から出現し、アイテムを
取った後は、ウォーターバブ
ルで一掃!

αOZZOO (北亞細亞)



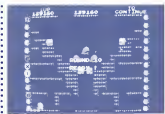
2 段登って降りてくると2匹の悪くんだら、反対面の2匹は、一旦下に降りてからくる。もう一度、そうすれば、敵ははるも一度、そこを這い上る。

ACCORD (1997)



ROUND 9 (下段対状面)

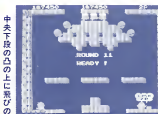
ROUND 10 (連続攻撃面)



ROUND11 (中絶勉強)

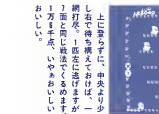
This diagram shows a complex board game layout for Round 11, titled "中絶勉強" (Chūsetsu Rikkyō). The board is rectangular with various pieces and numbers. At the top, there are labels "10000" and "COM 10000". The board is filled with numbers and symbols, including "10000", "1000", "100", "10", "1", "0", "10000", "1000", "100", "10", "1", "0", "10000", "1000", "100", "10", "1", "0". The board is divided into sections by lines and symbols, with a central area containing a large number "10000". The board is surrounded by a border with numbers and symbols. The diagram is labeled "ROUND11 (中絶勉強)" at the top.

COZOC (甘氨酸鎂片)



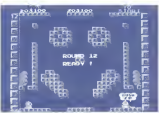
中夫下段の凸の上に繋ひの

0123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839404142434445464748495051525354555657585960616263646566676869707172737475767778798081828384858687888990919293949596979899100



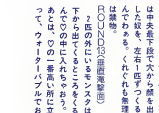
上に登らずに、中央より少し右で待ち構えておけば、一網打尽。1匹左に逃げますが、7面と同じ戦法でくろめます。1万8千点、いやあおいしいおいしい。

ROUND 12 (左右壁八面)



この面は難しいので、安全なバターンの1つを書こう。下に降りて左上の目みたいな所に乗り、穴から出てくるモンスターをくるんで割る。(？匹) すぐ左下斜めのブロック

ンスタを叩け。(2匹)その



した鉄を、左右一匹ずつくる
んである。くぐれども無理
は禁物。

ROUND 13 (亜細亞地圖)

2匹の外にいるモンスタは
下から出てくるところをく
んで♡の中に入れちやう。
あとは、♡の一番高い所に立
つて、ウオーターパブルで

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 () 才 性別 (男・女)
ご住所 〒 □□□ □□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	
希望する賞品の番号	



GAMEST

秋だ

なんだ、これだけプレゼント



◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。)

A: ゲームストは、どこでお買いになりましたか？

①書店 ②ゲームセンター ③その他

B: 1番おもしろかったコーナー名

C: おもしろくなかったところは？

D: あなたの好きなゲーム名は？

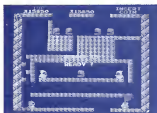
E: あなたが行くゲームセンター名は？

F: ゲームセンターには月に何回行きますか？

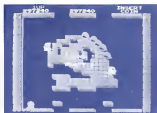
G: パソコンゲームを希望しますか？ する()・しない

H: 次号はコナミ特集だ。キミはコナミに何を期待するか？(企画採用者には謝礼もあり！)

BUBBLE BOBBLE



ROUND 16 (気泡爆弾)



ROUND 14 (内城)



ROUND 15 (心)

まず、中段にいる3匹は、左側から横切うちでくんで、左にのけてしまおう。カブリついても構わないが、その後、右上で左向きに泡をはき、はさんで割って、上のウオーバーループをリモン頼りだ！



ROUND 17 (気泡爆弾)

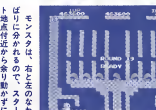
中央のモンスタは遠攻で倒してしまおう。左右の点の上で向かってくるモンスタを泡に入れ、振り向いて割って、その泡を背中で割ろう。あと上の2匹は、点の上から横切うち！



ROUND 18 (気泡爆弾)

また、残りくるんで割るもよし、サンダーバブルでイタルもよし。

スタートしたら、主に泡を出し、それをジャンプ台にして、モンスタの最低2匹倒せ！そうしたら右のマイタを根拠うて倒し、アイテムを取



ROUND 19 (気泡爆弾)

モンスタは、右と左のなわばりに分かれるので、スタート地点付近から残り動かし、片側だけを始末しよう。そのあと、下にとびかいて、中央の穴の右側の壁で待てば、背中を割ろう。横い溝にはまると出られないぞ。



ROUND 20 (気泡爆弾)

た、残りくるんで割るもよし、サンダーバブルでイタルもよし。

開発者からのメッセージ

暗号のヒント

／－ミスぞいどと盾が出る。出たら2匹に、倒れよう。すると他の盾の面に入らぬ。この面には暗号が書いてある。一番上の文字列は、アルファベットに対応して2列目が暗号メッセージです。たとえば、
QBBBJA BQBBJA

⇒ BUBBLE BOBBLE

さて、解読したら、次の文にも挑戦してほしい。

／＼ BAAAB JRCIA IIA IIA
OGR HWK/JV VUW JORAB



そして、この後の面は、今迄のことを参考にし、読者のみなさんが攻めし、ほしいところまで進めたなら必ず行けるはずだ。

◆
ブルバブル3匹は、初め右下に向かうので、そこをえて降りてきたところをくんで連続1ジャンプ！ウオーバーループは、ジャンプしてると、画面最上部の点の上に乗れる。さて、この面のアイテムは何か？



ROUND 20 (気泡爆弾)

謎をさがせ！ 扉をさがせ！

ブルバブルの各面は謎に包まれたままだ。銀のエンディングとは？ 銀のエンディングがある？ 数々の情報、謎が隠れている。何を信じればいいのか？ それには扉の中に入ることだ。扉は真し面への入口で、そこでは、真のエディングに達するためのヒントを手に入れることができる。では、どうすれば扉に入るのだろうか？ 死なずにクリアしていくと出る、というもののなか、扉は開かぬわけ。扉に入ると見たこともない様な景色が広がる。そこには、推理力を試される。扉を出てみるのは、慣れれば何処でもできるの、パニアエクトレインをしように心がけてください。

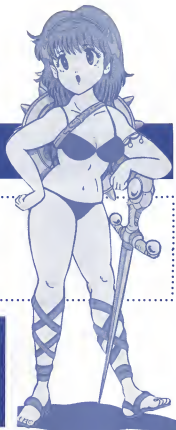
さて、それでは、真実の扉に、最終面を目指そうじゃないか！
（1人用でも、最後の1匹がくたばつたとき、1Pを何度か押しつてコンティニューできる）
（伊達浩）

あきらめるのはまだ早い

.....やるぞ!!

アテナ完全攻略法

ATENA



このゲームはゲーム性・グラフィック共になかなか良く出来ているのだが、1面からすでに難しいのがちょっと問題かな？

そこで、1面をクリア出来なかった君も、1面はクリア出来たけれども最終面をクリア出来なかった君も、これを読んでクリアしよう。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

② 上の世界を逃げるだけ

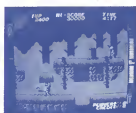
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

③ まず赤剣レッドソードを



③ ここで青剣・黄色剣を /



④ ここまで来ないで敵も来ない /



⑤ 赤剣球棒だ /



⑥ 赤剣球棒を握って赤剣を /

⑦ 赤剣球棒を握って赤剣を /

アテナ◆ 完全攻略法

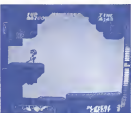
最初にまず羽を取る(写真⑨)→写真⑩で通きのランプを取る。通きのランプは解海派の永久キープだから持っている方が得。写真⑪では、アテナ人形・このU・Pが出てくる。ただし、必ず出るものではない。写真⑫のカギは上にあるブロックをこわす出てくる。これを取るとラビリンスに行ける。ただし、ラビリンスには行かなくても数秒間に行けることが出来るので、行かない方が無難。



⑨この宝はアテナ人形の神もある。



⑩通きのランプだ。



⑪ベガサスの羽。



⑫青銅だと色はいい。



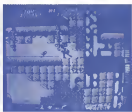
⑬こんな敵なんて簡単だ。



⑭これがカギだ。



⑮



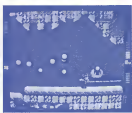
⑯



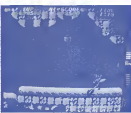
⑯



⑰



⑰



⑰

- ⑮カギだ。
- ⑯炎の雲を取ってU・Pをいっばいに、
- ⑰もう一度炎の雲、
- ⑱赤い氷屋王。
- ⑲炎の雲は強いぞー。
- ⑳U・Pの箱だ。

この面は今までの面よりはずっと難しい。どこが難しいかと言うと、すべてにおいて難しい。しかし、上の雲を赤いで飛ばしたい。ここにはない。ここでも、ラビリンスに行くカギがある。写真⑳上手になったら下へ下へ。写真㉑で炎の雲を取って、体力をいっばいにしよう。そして写真㉒の所で赤い雲にもどして、もう一度炎の雲を取ろう。そして写真㉓のように、赤い氷屋王を取ろう。これを持っていって写真㉔のように、バンドラの箱が出てくる。5面の大将リユースは炎の雲でたたくと炎で倒せるから簡単。(写真㉕)

R3 ネックレスを忘れずにノ

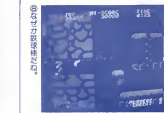


この面は初めに貝のネックレスを取る。(写真㉖)もし忘れると水中の動きがぶくなくなる。前半は出来るだけ陸地を3段ジャンプ。又は雲を利用して走りながら行く。(3段ジャンプ)というのは最初のジャンプから3回目のジャンプ、一番遠くまで飛べるジャンプ。

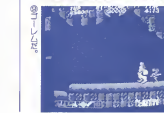
このこと、水中よりも陸地の方が船が少なく、フラグがあるからだ。途中で水中に入らないと進めなくなる。しかも、水中は出来るだけ船にぶつからないように進む。この面も、船に気を付けていさえずれば逃げ切れるはずだ。



⑲



⑲



⑲

R8

ベガサスの羽に炎の剣

羽の場所を知っている炎の剣を持っているベガサス。まず写真館の所で下に降りる。そしてそのすぐ下所でベガサスの羽が出る。もう人めを取り、下の世に落ちる。途中、ベコツモリが来るが、炎の剣で倒す。そのまゝ上を行く人は、ビシヨップ・メデューサなどに気を付けておくれ。6面の大行進は、炎の剣で1発のやけどでも簡単に倒せないので、炎の剣で倒せよ。(真実)

ツクレスを取る。これは水中に落ちたままの時の為であり、別にどうしても必要というわけではない。少し先にくと推論。炎の剣が出てくる。(真実)

でバンドラの箱を持っている人は下に降りて下す。そのまゝ上を行く人は、ビシヨップ・メデューサなどに気を付けておくれ。6面の大行進は、炎の剣で1発のやけどでも簡単に倒せないので、炎の剣で倒せよ。(真実)

でバンドラの箱を持っている人は下に降りて下す。そのまゝ上を行く人は、ビシヨップ・メデューサなどに気を付けておくれ。6面の大行進は、炎の剣で1発のやけどでも簡単に倒せないので、炎の剣で倒せよ。(真実)



最終面だよ

この面は、各面の大行進を集めた。これまでの面の大行進を全て倒して来た人は簡単に人は、ここから越えられなく人。人はここから越えられなく人。

番外 これはサビース

この面は厚い面なので、行かなくても最終面をクリア出来るので行く必要はありません。ただ行けば、守護の壁等を取ることが出来る。これは死んだ時にキープがなくても永久にキープしてくれるので点数がききには必要。

守護の壁等はラビンスの最後にいるタイタンを倒している。タイタンを、1発でも打つてしまえば守護の壁等も壊れなくなる。この面は出来るだけ自分でやってみよう。あまり攻め過ぎはダメ。ただアテナが出来るよ。

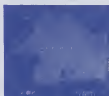
最後に、帝王グレンテが出てくる。(写真館)これは炎の剣で倒す。写真館のメッセジが出てきてゲームオーバー。



WORLD OF CAVERN



WORLD OF FOREST



WORLD OF SKY



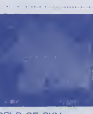
WORLD OF SEA



WORLD OF Labyrinth



THE LAST WORLD



WORLD OF HELL



WORLD OF ICE



WORLD OF Labyrinth



THE LAST WORLD



WORLD OF HELL



WORLD OF ICE



なんだこれは /



取ると大変なことになる。



守護の壁だよ。



ティタンだ / 打ってはいけません。

おまけ これは余計なおしやりか

●ラビンスで守護の壁等を取らないでクリアすると、次の面でも一度かが出てくる。何回かラビンスに行くことが出来るよ。
●ラビンスで、古い時計を取りながら死ぬ。次の時8分が来たらまた、そして10分分が来たらまた、そして10分

キミも今日から ゲーム博士

ゲームスト 常識用語集

うーむ、早いもので、50音も後半に差しかかって来ましたが
皆さんは、このコーナーを大いに活用してくれたかなあ？
今回は、な行の後半から、は行の一部までの用語解説。

ノーマル台

普通設定の台のこと。
ゲーム筐体の中にある、ディップ
スイッチを操作することによって、
自機の数、エクステンデッドのスコア
設定等を変えることができる為、上
級プレイヤーの多い店や、いわゆる
店員さんのいる所などでは、実定
設定の台が置いてあることがある。
しかし、各ゲームには、それぞれ
(出荷) 発売された時点において、
基準となるべき設定があり、このま
まの状態ではPLAYを楽しむゲーム
をノーマル台と言う。

ハイスコア

ゲームで出した最高得点のこと。
ハイスコアは、全部で3種類あり、
1つは画面上に残るハイスコア、も
う1つは自分自身の持つハイスコア、

そして、この他に、日本中どこを探
しても、これ以上の得点はないだろ
うと言われる様な究極のハイスコア
があります。

さて、君はこれらの、どのハイス
コアを持っているんでしょうね。

はまる

ドロ沼と同類語で、脱出困難な情
のボタンにはまってしまおうとい
うのがそもそもの意味だったのだが、
最近では、見かけは良質そうに見え
たのに、いざプレイしてみても、ど
うしようもないゲーム内容やコンパネ
だった時などにも、多く用いられて
いる様である。

バグ (BUG)

本来は「虫」という意味なのだが、
我々の世界では、プログラムの中に
発生したミスのことをいう。

ハ イテク

高度なプレイテクニックのこと。
会話などでは、「すげえ、俺にはそんなハイテ
ク真似できねえよ〜」などと使う。

しかしながら、最近では、ゲーム全体が「ハイテク
」を使用しないと、クリア不可能なんて言うゲームが増えてきたねえ。



マニア

1人、もしくはグループでこつこつと研究や改
略をする人のこと。

自分では、マニアでないと言っているあなた自
身、そう、立派なマニアです。



バグとして最も有名なのは、俗に
言われる256匹増えというやつで、ある
単純な、普通はしない様な行動パ
ターンをとると、自動的に、残機が
256匹になってしまふものである。

この他にも、ありもしない所に建
物が出るとか、予想外の突拍子もな
い状態になることをいう。

但し、ここで注意しなければなら
ない点は、隠れキャラや隠れテクニ
ックと、バグは本質が違うというこ
と。

V Sシステム

ファミコンでおなじみの任天堂が
開発した画期的なシステムで、2
〜4人が向かい合って、それぞれ同
時ゲームが楽しめる、特殊筐体であ
る。

今や、この赤い色をしたVS筐体
は、ゲームセンター1軒に1台は見
られる程の普及率で、中身には主に

ファミコン物を取り入れられている。

フリープレイ

ディップスイッチを操作して、お
金を投入しなくても、好きなだけゲ
ームをプレイできる状態のこと。

入場料制で、店内のゲームがすべ
てフリープレイというシステムをとり
入れているゲームセンターもある。

秋と春に開催されている、恒例の
AMショーなどでも、出展ゲームは
すべてフリープレイである。

無限増え

エブリー(EVERY)設定のゲームの
中には、ある一定の高得点へ達する
と、持機が突如めっちゃくちゃに増え
出し、気がつくとも50機、100機となる
ゲームがある。ゼビウスの996万点な
どは、かなり有名な例。

地底探検ゲーム

SPELUNKER II

23の鍵

23の鍵

スペランカーII

こわい、地底探検
行ってみよう!!

あのスペランカーがグレードアップして再登場。

ハネルン、パタパタ、キラーにブンブン…奇想天外

な敵共が次々と襲ってくるぞ。敵を蹴ちらし、新通

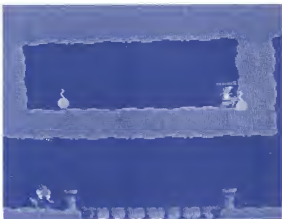
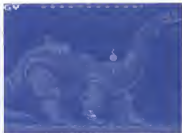
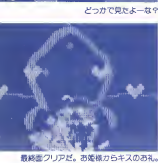
路を発見して、君は無事、地底の姫を救い出せるか。

最初のトラップだ。どうやって脱出するのか?



さて、今回IREM（アイレム）から発売された「スペランカーII」が発売されて1か月たったので、もうPLAYしたかな。内容は、前作の「スペランカー」を知っている人ならすぐ理解できると思ふけど、全く知らない人のために、少し解説しよう。

プレイヤーの操作は、左右が左右移動、上下でつるの上下移動、右ボタンはジャンプ、左ボタンは攻撃、普通立ってボタンを押すとピストル（?）を撃ち、しがんで押すと爆弾をセットするんだ。そして、エネルギー制となっていて、エネルギーがされると1人失う。こうして鍵を拾って、チェックポイントにたどりつくというもの。



スペランカーとIIの違い

さて、前作と内容は同じと書いたけど、まったくいっしょじゃつまんないよね。そこで、前作との違いを書いていこう。

☆まず、一番大事なのがエネルギー。なにもしていないと当然減っていくが、つるから落ちたり壁にぶつかったりすると、その分のダメージが減らされるのだ。

さらに、前作は敵に触れると一発でアウトだったが、今は平気だといっても、これも敵の程度に応じてダメージが変わってくる。当然大きい敵にぶつかるると一発アウトだ……。

楽しみは新通路発見

迷路には、新通路を発見しなくてはいけない場所が、必ず出てくる。

そこでヒントをあげよう。たとえば、一面最初の爆弾を取りに行く。そうすると後ろの壁が閉じてしまう。そうしたら右はじに爆弾をセットしよう。(爆風に巻き込まれないように)すると、穴が開い

プレイヤーから一言

スペランカーII「23の鍵」と名前を聞いた時、23面あるのかーと不思議に思ってしまったけど、実は6面までいって、後は1面からの繰り返しなので、ちょっと残念。やっぱり、こういうゲームは面数が多い方がいいと思うけど……。

(バンプぐぼてみ)

てつるが出現する

といった具合に、ジャンプ・頭つき・射撃・ダイナマイトの組み合わせで新通路ができるんだ。この新通路は、君たち自身が発見しよう。やっぱり、こういうのは自分で発見したほうが喜びも大きいからね。

☆4面までの新通路を書いたマツ
ブも参考になるよ。

☆前作にはなかったアイテムが増えたこと。スケボーは、大ジャンプができる。これがないと行けない場所もでてくるが面クリアには関係ない。

うになる。別にアクアラングがなくても水中に潜れるが、その場合エネルギーの減りが早くなってしまふのだ。

あとは迷路与敵キャラが変ったくらいだけど、敵などはパワーアップしている。ゴーストなんかは前作では点検ぎキャラだったがIIでは火の玉で攻撃を防ぐぞ。

キャラクター

SPELUNKER II 23の鍵

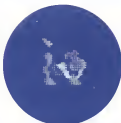
BY TIM MARTIN

INSERT COIN

©1986 IREM CORPORATION

●はキャラクター名とその性格。☆は攻略法。

●ハネルン…ノミのよう
にピョンピョンはね
る。大岩などから発生
する。体あたり攻撃。
☆攻撃ボタンを押し
ばなしにして遠くから
撃てば大丈夫。



●バタバタ…上下に飛
びながら左右移動する。
プレイヤーが近づくと
急降下してくる。
☆急降下させて下でや
っつけよう。



●タグチン…水底or側
面にへばりついている。
口から玉を出す。



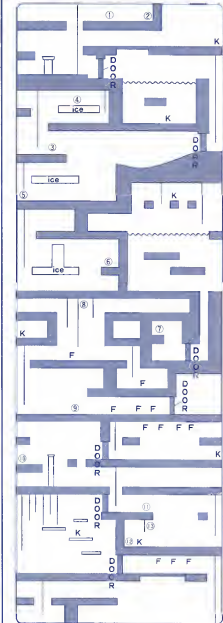
●キラ…水中を左右
移動。体あたり攻撃。
☆タグチン・キラと
もにやっつけられませ
ん。



●ケラ…縦2段or3段
で左右移動。玉を投げ
てくる。
☆ヒット&アウェイで
攻撃しよう。



マップ



F……Fire

K……Key

①-② この地点を何
かすると新しい壁・通
路・ロープなどが出現
する。

①通ると、いきなり通
路が閉じる。

②ここに爆弾を使うと
新通路が！

③ここを通るとロープ
が出る。

④爆破するとエネルギー
が…。

⑤新通路が出る。

⑥新通路が出る。

⑦撃つと…。

⑧新通路が出る。

⑨新通路が出る。

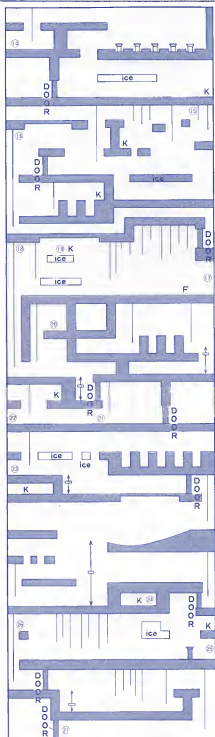
⑩ロープが出る。

⑪通ると、いきなり通
路が閉じる。

⑫ロープが出る。

⑬⑭で閉じた通路が閉
じる。





④通ると、いきなり通路が閉じる。

⑤ロープが出る。

⑥新しい足場が出来る。

⑦？

⑧新しい足場が出来る。

⑨爆破するとカギが！

⑩爆破すると新通路が出る。

⑪通ると、いきなり通路が出る。

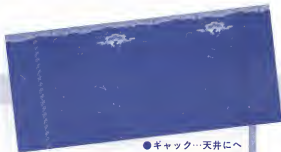
⑫ロープが出る。

⑬爆破すると新通路が出る。

⑭撃つと新通路が出る。

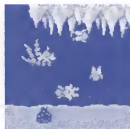
⑮撃つとロープがでる。
⑮爆弾が出る。

⑯ジャンプするとカギが出る。



●ギャック…天井へばりついていて左右移動。玉を下に落とす。

☆無理に殺そうとせずに玉に気をつけよう。



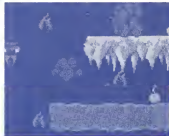
●ブンブン…地面にうまっている巣から編隊飛行する。体あたり攻撃。

☆無理にやっつけずにつるにつかまって逃げるか全滅させよう。

●バードン…左右移動。回撃する火の玉を投げる。
☆うまく爆弾をセットするか、5発ピストルをあてよう。これもヒット&アウェイ。



●ヒドラ…はねながら左右移動。口からブーメランをかく。
☆バードンとはとんどいっしょ。ブーメランには要注意。



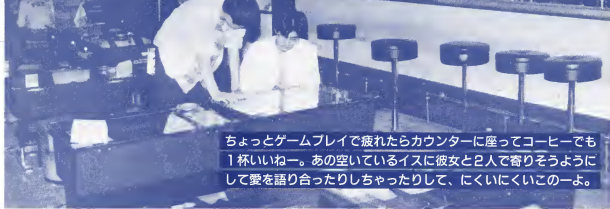
●ゴースト…一定地点を通過すると出現。プレイヤーに近づく。火の玉をまわりにまわらせている。
☆火の玉の回転が遅い時に火の玉の間にピストルを撃ちこめ。

プレイランド NO.3 ツアー

赤い風車

プレイランド

プレイランド



ちょっとゲームプレイで疲れたらカウンターに座ってコーヒーでも1杯いいねー。あの空いているイスに彼女と2人で寄りそうようにして愛を語り合ったりしちゃったりして、にくいにくいこの一。

プレイランド

赤い風車

札幌

札幌名物は時計台じゃないよ
アカファーで決まり

札幌名物と言えはッポポロアメンや時計台なんかがあるけどゲームマニアにとっちゃ、なんといつもゲームセンター、赤い風車が自慢のタネ。
常連客の間では、通称アカファーと呼ばれているこのお店は、今年で8周年目を迎え、札幌市内に数あるナムコ直営店の中で、最も古い。兄貴株なのだ。

場所は札幌随一の繁華街、すすきの。

その昔

赤い風車は回っていた

お店の正面左上には、高々と大きな赤い風車が掲げてあつて、よく目立つ。
一見ただけでは、ちょっとゲームセンターとは判断できないけれど、とにかくシンボルの風車を目にしたら、ためらわずに入つてゆこう。

風車の直径は5メートル、近くで見ると、もっともって大きく感じる。この風車がギギギギと音をたててゆっくりと回れば、すていPOPだ、と思つて福祉店長におうかがしたら、かつては、この風車が回っていたさうだが、暴風などの直撃を受けた

きのから市電に乗って20分近くかかる。つまり中心街ではありませぬ。石山通り駅で下車し、ここから歩いて2分30秒。

近くには、北海道教育大や北海学園などがあって、学生は大切なお客様。比較静かな住宅街にある、シャレたお店なのだ。

札幌へ行ったら、時計台をポカんと眺めるだけでなく、アカファーこと赤い風車に寄りましょう。

けた時の危険を避けるためと、それに動かしただけで莫大の電気代がかかるということで、動かさないでさうだ。分かんね。ちょっと残念だけど。
閑話休題(へば)はなしはさておいて。

さんと取材団のおみなで記念撮影をばわり。



●低い視点をキラキラさせて、我々にお店のエピソードを返してくれる福祉店長さん。さんごいんんです。

ゲームだけじゃない 料理にも満足

店内は、大きな逆L字型になっていて、その内側の一角が、食べたりソファドリンク類を飲むことのできる、カウンターとなっている。

「一見、喫茶店とゲームセンターが合体した様に見えるが、まさにその通りなのだ。」

初めて来た、見知らぬ街というところでもあって、日頃タフなお客様にしている（？）同行の遊屋君さえ、疲れたという表情が表に現われてしまっている。ほんとにくたぶれたのである。

店の中へ入ると、まずカウンターに吸い寄せられてしまったのである。ヨシシと腰をおろす。

座ると自然に目が行くのがメニュー。あるある。うどん、ハンバーグ、カレーなど、おなじみの料理が用意されていたが、何となく、これも、これだ。

我々は直ちにスペシャルメニューという文字に目をつけた。これはどうにかハンバーグのついた定食セットで、なおかつコヒビのサービス付き。お値段はたうたの500円。

ボリュームはたつぷりで、厳厳とこの量には驚きの声をあげていた程だ。もちろん、ひとつも残さずに食べたげだ。味はまます。というより、おいしかったです。

このあたりは、繁華街すきすきに働く人たちのベッドタウンというところであって、以前、24時間営業だった頃は、夜中の12時過ぎになると、夜の仕事を終えた人たちが

ここに立ち寄って、軽く食事をしたり、ゲームで気分をほぐし、仕事の疲れをいやして家へ帰る、という憩いの場所だったんだね。現在は終業が12時だから、深夜の仕事をしている人のために、ちよつと残念な気がする。

赤い風車には、およそ20台前後の車が入る駐車場も完備しているのも便利で、けつこう速くの方からもおきんが来る。

愛されている 安心して遊べる店

店長の榎士さんは、赤い風車を開守り続けてきたベテラン店長で、お店の管理体制に対して、細心の注意を払っている。

以前は、中高生の中には先輩後輩などの関係で、カンパやかつ上げなどが一時続発した時期があったりしたが、今はそんなことは全くありません。万、すぐその場ですまします。

と、きっぱり言い切る店長。

年に一度はリフレッシュ計画とあって、簡単な店内のレイアウトチェンジをしてイメージの活性化を計り、くつろぎ場所としては不自由な所はないように心掛けています。お店で店長さんの仕事は大変。

おでん、スナックした頃は、インペーダープームの余達のせいだが、子供のお客が大半を占めていたが、現在は近くに大学があるということもあって、大人のお客さんが多くなっている。特に、平日は圧倒



〇出たあーこれが赤い風車のメインメニュー。ハンバーグ、目玉焼、かけそば、ライス、コヒビと500円で召喚くんぐ。

的に多いそう。

普通のゲームコーナーの場合、1日のうち、午前中はめったに客がこないが、赤い風車店は平日も休日も店内にひとりも客がいらないというところはまずない。その点に、赤い風車の魅力の鍵が隠されているかも知れない。

さきまきま年齢層、職業の人がこの店の常連客として入っているんだ。

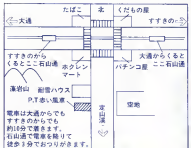
まずは話して、札幌の榎士さんはもちろん、遠くから札幌を訪れる機会のある人もアパシーをたずねてみて欲しい。もちろん、その時は疲れたをすかしに行くことで、素晴らしい時間が過ごせること、確実。

では、次号でお会いしましょう。

赤い風車

札幌市中央区南23条西11丁目2番3号

☎(011) 563-1702



〇おでんのカレーライスを常設店員さん。あーお値段は安い。



〇「あーつ」と取材班メンバーの中から声が上がった赤い風車店外。大通りぞいにあるのでゲームセンターと言うよりドライブインばい。



カウンターの中をのぞき込んで見ると、そこは大家食堂の調理場みたいになってました。



〇お店の常連客の皆さん。〇札幌での酒内会を盛り立てた、川口君とえびね君、本当に苗方様でした。



〇取材班をいやす海、名物ラーメン横丁へかき込むゲームスト取材人

いいって感じで つくりました



それ、ほんと？ アドリブ99%



風見 今日はお忙しいとろ、お時間をさいていただいてすみません。
山本 ええ、こちらこそわざわざ取材に来ていただいて。
風見 早速ですけど、タイムギャルを演じることになったいきさつを聞かせてほしいんですけど。
山本 えーっと、あれは去年の初夏だったかしら。あまり良く覚えてないんですけど、誰かの代わりという感じでタイムギャルの仕事が入ったんです。
風見 その時はもう絵は全部できていたんですか？

山本 ええ、前にやった人のセリフのあったビデオを渡されました。
風見 レイカというキャラクターのイメージを作る一苦労はありませんでしたか？
山本 そのころ、テレビアニメのゲストキャラなんかをよくやっていたので、そんな経験を生かして、わりあいすんなりとイメージはできました。
風見 セリフは9割までがアドリブで聞きましたか？
山本 ええ、そうなんです。白本らしい白本もなくて、ほとんど

我がGAMESST編集部の方見
螢が、あのタイムギャルの声優さん、山本百合子さんにインタビュ—をしてきました。では、その様子をご覧ください。

タイムギャル●インタビュー

山本百合子さん

風見 螢

螢らの作った同人誌「いまさらTIME GALS」を公開になる山本百合子さん、おもしろいね。

が自分でもなりました。
風見 レコーディングはどんな様子でしたか？
山本 とにかく絵のテンポの速さに圧倒されました。白本がわりにメモを手に、それを見ながらやるんですけど、テンポが速すぎ

て見る余裕もなかったり。(笑)
風見 テンポが速すぎて、セリフがつまんないことありましたか？(笑)
山本 ええ、なにせ白本がないもんで、言うことに困って、そんな時は止めてもらって、うーんっ



何をしゃべっても レイ力の役を



山本百合子

て頭かかえて一所懸命考え込んで
すよ。(笑)

風見 他に苦勞したことは?

山本 そんな感じで、けっこう
長いことやってたんで、おノドを
痛めちやうって、苦しかったす。

風見 失敗談なんかありますか?

山本 うーん、台本がないも
んだから、逆になにをしゃべっても
いいっていう感じで、失敗が成功
になっちゃうっていう怪なものて
いわゆる失敗談っていうのはない
ですね。(笑)

まだ見てないんです! エポックメーカー タイムギヤル

風見 発売されたタイムギヤル
はご覧になりましたか?

山本 それが、まだ見てないん
ですよ! 一度見てみたいと思
っているんですけど。仕事の帰
り、ゲームセンターなんかに行く
ことなんかありませんし。

たまに友達とゲームセンターに
行ったりするんですけど、そ
う見ないですね。でも、あ
れ難いんですけど。

風見 うーん、やっぱり慣れ
てですね。

山本 タイムギヤルってそんな
に面白いんですか?

風見 ええ、特に絵の面白さは
アニメーションならではのもの
です。

山本 よくサイン会なんかやる
んですけど、時たま「タイムギ
ャル・レイカって書いてほしい」と
言う子がいて、そんなに「タ
イムギヤルってそんなに面白
い?」って聞くと、「大好きで、離
れられない」とか、中には「離れ
たくないからゲームセンターの店
員になつた」とかね。(笑)

風見 ゲーリーはハイスコアを出
すと名刺入れがありますよね。

山本 ええ、ええ、ありますね。

風見 タイムギヤルのおかげで
ゲーリーの内の何分の1かが、そ
のハイスコアゲームをプレイして
してしまつたっていうぐらい、
ゲーリーの中で反響がいろいろ
ある。(笑)

山本 「へー、そうなんですか。
私もやっている時はそんなにヒット



するとは思わなかったんですけど
ねえ、他にあるゲームはな
いんですか?

風見 レーザーディスクのゲー
ムですか?

山本 ええ。

まだ覚えてますよセリフ 「おかしやうん」とか 「ひでぶつ」とか



風見 今、タイムギヤルを振り
返つてみて、どんなことを思い
がけますか?

山本 いろんなセリフをしゃべ
った覚えがありますね。「おとし
やうん」とか「おかしやうん」とか。
(笑) あのこと「おかしやうん」の仕
事と一緒にやってたんで、悪人の
やられる時の声あるでしょう「ひ
でぶつ」とか「あべし」とか。
あれを使つちやうって覚えもあり
ますね。「ひでぶつ」とか言つて、
あとは、ひたすらおノドが痛かっ
たの覚えます。本当に大変して
た。(笑)

あいつは三枚目の役で初め
だったんですけど、私でも、う

風見 うーん、あるにはあります
ですけど、ほとんどが男が女の
助けに行くって感じがして。

山本 やっぱ女の子が主人公
っていうのは初めてなんだ
風見 ですね。

山本 ふーん、そうなんだ、
風見 実はタイムギヤルも元
は男だったんですけど。(笑)

山本 ええ、そうなんだ、
知らなかった。(笑)

もう一つ良かったと思つてす
ね。
風見 じゃあ、そういう「三枚
目の役」っていう意味じゃあ字
べき作品だよね。(笑)
山本 そうですね。そうも言え
ますね。(笑)
風見 今日はいくこと有難うご
ざいました。
山本 いえ、どういたしまし
て。

◆ ◆ ◆
レイカに勝るとも劣らぬ、元氣
でハキハキと山本百合子さんに
終始圧倒されていた私こと風のイ
ンタビュ。なんとか無事に終
わつたのでした。

色紙プレゼント

★今回のインタビューの記念として、
山本百合子さんのサイン色紙
を100名様にプレゼントします。
応募方法：アンケートに
「風見・レイカ」を記入し、
10月末日まで

Melove VGMMレコードの全中

身近になったゾン

VGMM

最近、VGMMのレコードが続々と発売された。既存の媒体でVGMMが楽しめるなんて、なかなか素晴らしいことだ。つまり、これはとりも直さず、我々の身近なところに、VGMMが近づいてきてくれたわけである。

確かに、ファミコン等により、コンピュータゲームというのは、社会的に広く知れ渡ったわけだから、当然VGMMというものに対しての知名度も向上するわけだ。事実、アルファレコードでは、そのような状況をふまえて、VGMMレコード専用の「GMOREベル」を設立し、社会的にこのようなサウンドが授けられようとしている。これは別に、アルファレコードに限ったことではなく、他にも具体的な動きがある。例えば、ビクターから発売されるVGMMレコード等も、同じような役割を担っているわけだ。

君はどのタイプ?

原音派とアレンジ派

VGMMのレコードは、大きく2つのタイプに分けることができる。片方は原音派、もう一方はアレンジ派である。

これらは、人によって好みがマチマチで両方好きな人もいたりする。VGMMレコードの価値を「ゲームセンターでしか聴けないVGMMをフルタイムに聞ける」と思っている人は原音派が多い。対して、あくまでもVGMMは独立した音楽と思いつ「ゲーム中に聞けるものをワザワザそのまま聞くんではない」という人はアレンジ派になる。まあどちらが正しいとも言えないけど、この差は意外と大きい。

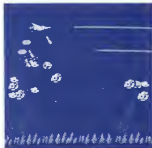
初期のVGMMレコードは原音派であった。当時は物珍らしきもあり、それはそれで十分満足させてくれた。しかし、なんでもかんでも音を入れていくだけでは単調であるという考えが出てきた訳だ。当然である。レコードに入っている音は、ゲームセンターに行けば、同じものを聞くことが可能なのだからね。そこでレコードならではの、アレンジバージョンの登場とあいなる。最近のVGMMレコードでは、アレンジものがつきのだが、私めはひとつこで音情を書きたい。確かに、音楽的な盛り上がりを感じるといえるのはわかって、ほとんどその構成が類似してしまっているものである。また、そのゲームの展開との盛り上がりが損なわれる点もあげておきたい。「おやあ」と聞いて意外性に豊んでいるものの方が楽しいのね。だからこそ、アレンジしものなダ。

原音とアレンジのミックスなんだけど、これはこれでいいと思う。それだけ、多くの人のニーズに対応しているわけだからね。

VGMMレコードはVGMMの翼だ

さて、今迄書いてきたように、VGMMはレコードという媒体を通して、大きく広がるチャンスを得たわけだ。レコードになることがうしてスコウがといて、放送媒体を通してようになることだ。実際、コナミVIOのグラフィックスを基FM周でON・A・R・Lしたらしく、この先もっとレコードがたりする。VGMMはエクストリームな感じで、その先ももっとレコードがたりする。これは、質の高いVGMMが、今よりも増えなくてはならないという、基本の問題もある。一度書いたことがあるが、VGMMの理想は、優れた映画音楽のような、本来の目的としてのゲームとの一致性、そしてゲームから離れても残る高い音楽性であると思う。レコードによって、映像からの独立を可能にしたVGMM。翼を持ったそれが、飛びたつのはいつか、来しあつた。

VGMMは、本当に始めの頃は、音で、しかも確言に近いものであったが、それがP・S・G・FM音源を経て、今やPCMによる現実の音の再生能力をも手に入れてしまつた。



FM音源でいかにFMで再現しよう
だぬーのグラフィックス

た。(ダンツ松本をよれば、そのスコアを理解できるだろう。)

軽やかなメロディ、現実離れした音楽テクニクも自由自在、VGMMはAV時代の申し子なのだ。そして、その可能性は大きく、常に進化していく、それがVGMMだからゆえに。(うーむ、キマアタかな?)

もはや音楽のVGMMレコード

VGMMレコードを聴く

それではNORRYのVGMMレコード鑑賞メモとまじりましょう。かなり個人的な意見が飛びますが、そこはそこ、気に入らなかつたら読み飛ばして結構です。芸術から聴くものは、人によって異なります。

お待せしました!

VGMテープ

当選者発表

確かに、スーパーデッドヒートや影の伝説はFM音源が使われている。(1部の影伝を除く)しかし、タイトー初のFM音源使用ゲームは、ぬわんと、「サイクルマー坊」なのだ。ちょっとゲームがマイナーだし、FM音源とはとても思えないサウンドだから、判らないのも無理はないだろう。

問題中、「タイトー社開発に際らない」と言った点に目をつけた人が何人かいたけど狙いはよかったが、的はずれだった。マー坊は、完全タイトーオリジナルじゃないからね。

では、完全タイトーオリジナルで初のFM音源ゲームは、というと、「宇宙戦艦ヤマト」なんだ。あのゲームの戦闘シーンでは、BGMは、ゲーム基板から流れているんだ。意外だったかい? ワイバーンF-01を答えてくる人も結構いたけれど、あれはKORGという会社の、パイプオルガンICを使っているんだ。重厚な音が出るのでびっくりかっちゃったみたいだね。結局、今回の当選者は抽選になりました。

当選者発表

東京都	加瀬敏幸	群馬県	工藤勉治
滋賀県	田中健一	岐阜県	中元健二
岡山県	青野卓也	岩手県	泉川皇
兵庫県	五十嵐文起	岩手県	佐藤顕治
北海道	中川武史	千葉県	麻生康則
			はずれた人こめんね

日物オリジナル

●テラレスタオリジナル
サフトトラップ

業務用でもない、FC版でもないが、VGMテープなのだ。日物オリジナルアレンジと、オーケストラバージョンの2種が収録されている。日物に直接通信販売を申し込めば手に入るよ。詳しくは日物へ!

ビクター版

●ビデオゲームグラフィティ

ナムコがVGMレコードをビクターから出すようになっての第一弾。本文中でも書いたが、アレンジものは好き嫌い分かれやすい。各曲のアレンジがワンパターン化していて、深くVGMを聞き込んでいる人からは文句の18連射が来そうだが、私はVGMの芸術美を高く評価しているの、これはこれで良いのではないだろうか。

アルファレコード版

●ビデオゲームミュージック

ゼビウスを中心とした、ナムコVGMのレコード、この手のレコードの原点とも書えるでしょう。全体的には、プレイを再現した形式が多用されておられ、そのため、逆にビデオゲームの正確なアレンジや、ギャラガの激せる様なアレンジが目立ちます。発売当時は、かなりの話題を呼びました。

●スーパーゼビウス

ゼビウスの細野清臣氏が、自分の持つゼビウスを音に託して世界を作ってしまったようなものです。デイスコティックな、ゼビウスの世界が展開します。日本のギャラガ等と共に、好き嫌いが出そうですね。



いい曲は、ギャラクティック・ウオーリヤーズと、RF2とてころかな。単に私が好きなのだけですが! あとA面のクリンベリには、ゲームスト編集

●リターン・オブ・ビデオゲームミュージック

A面はナムコ84・85年のVGM。B面はナムコサウンドコンピュータのオリジナルサウンドの、一粒で二度おいしい型のレコード。A面には、ドルアーガの塔が収録されており、ドラゴンバスター、メトロクロス、共にファンを喜ばせた。(私は、このメトロクロスの編纂は、大変好きである。)B面の「MERV GOES AROUND」が、後のホッピングマッピーのVGMに使われて注目されたね。

●ナムコゲームミュージック VOL.1

デオゲームサウンドの第一弾がこれ。ツインビー、グラディウス2大ゲームのVGMに、ジャラダ、イアルカルファンが入って幅広く楽しめる。グラディウスも使用音が何の為に作られたか? なんて想像するのを楽しんでいる。それにしても、STAGE 38とは書かない(書えない)はずだが。

●カブコンゲームミュージック
これは非常に評価するのが難しいレコードである。カブコンのVGMの持つ展露性と多岐多彩が、惜しいことに押されていくのである。特にガンズモークと闘いの挽歌のファンの人には涙が流れるかもしれない。しかし、エクゼドエクスセの1千万歳の曲などやひげ丸のような、稀少価値の高いものも入っているのだから、いいところがある。一つ中から選ぶとしたら、あつた、セクション2で。

●ナムコゲームミュージック VOL.2

VOL.1とは、うって変わった友人好みの選曲。その点ナムコのは好き嫌い分かれやすい。特にB面の大列車は、日本ではまず見られないから新鮮だと思う(ちなみにFM音源採用のゲームだ)。そうだが、いい曲は、ギャラクティック・ウオーリヤーズと、RF2とてころかな。単に私が好きなのだけですが! あとA面のクリンベリには、ゲームスト編集

CAPCOM
GAME MUSIC



長が大好きな、ブウウ、ブウウのサイレンもバッチリ入っているんだ。
●ナムコゲームミュージック
テラレスタの頃も含めた構成となっており、聞くとわかるが、似ている曲が多い。しかし、それとナムコゲームミュージックは良いのか、それとも100万の...
いいや、これも、国内ではまず見えない、グリディアン・フアイトが入っている、なつかしいものも入っていて、まとまりとしてはなかなか良い。

君はもう3周目をクリアしたか

サラマunda

2周目 3周目 衛星攻略

© コナミ

2-1 さあ、いくか! もう一度挑戦だ

1周目ではあまり難しさを感ぜさせなかった面であるが、2周目は細胞の脱起のしかた違いがあり、初めていった人はほとんどここで終わっていたことだろう。マップを見えてしまおうのがベストだ。そこで1周目との違いを紹介しよう。

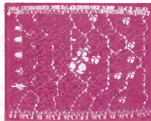
トランプに翼を付ける

スタットして装備をそろえて細胞の中へ突入し始めると、すぐ細胞が道をふさぐことと。前へいってなければ、もちろん細胞の壁にぶちあたらず。おまけに、その壁の後ろに沿うようにデスハンドがのびてくるので、マルチブルは上へのはしておくこと。

少し先へいくと、Yの手にスルスルと伸びる細胞があつて、そこでマルチブルがとれるようになっていくが、早くここで逃げないとYの字の細胞にやられるので注意しよう。このように、前方へいってなければいけないが、早くぬけたりしなければいけない場所が何カ所あるので、マップをよく見て研究しよう。

行へ手を阻む肉ダンゴ

さて、初心者にとって難関といえるのは、やはり肉ダンゴがある



だめだめ! 1周目のつもりでやってたら前にすりつぶされちゃうよ!!

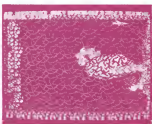
網状細胞地帯だろう。

2周目は網状細胞は再生するので、再生壁と同様前方の方へ行かなければならない。又、自分の位置によつては、とっても危険なのは、どこら辺にいたらずに平気なのは自分で研究してみよう。ちなみに、位置に不安な時はミサイルを撃たなければ、まず死ぬことはないと思うよ。

ゴレムなんぞ!

最後のゴレムですが、前号(9月号)ではスピード2個とつてなれば死ぬといつてみたが、かなり素なパターンがわかつたのでスピードは1個で平気。
①まずは、いつものうりにいて、手が出るのを待つ。
②1本ともてたら壁ぎに上へあがつていく。
③手の先がゴレムのまん中ぐらいいきたら、ゴレムの右上までいく。

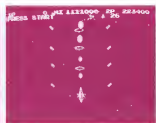
④すると、ゴレムは最初前へいってしまふので、余裕でまわりこむことができるよん。



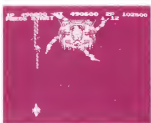
敵布居をやるゴレムちゃん、ぼくはこつちにいるんだよ。

2-2 ケムドミラは まん中でやつつけろ

2周目でも特に変わったことといえば、閉居群の出現する範囲が長くなったこと、サンダーミューの数が増えたこと、テトランの



あま! これがフィッシュボーンフォーメーションだよ!!



まずはこで弾をひきつけるんだーといつても弾がきてない草、ボムボム。

2-3 油断するな プロミネンス

2周目は、プロミネンスの吹き上がる場所は1周目と同じだけれど、吹き上がる回数が増えるんだよね。1周目のつもりでプロミネンスに囲まれたりなんかしたら、死



ぎゃー、わすれてた。もう少しでお終ひになる飛けになっちゃうことだった。

2-4 品のかせとき!!

この面も、特に1周目と変わらない。しつかりと品をさがさう。最後のマルチブルがせきも知らない人のために殺されておくとしよう。最後の要塞までたどり着いたら、まん中の下以外のハッチを全部壊してしまふ。特にまん中の上のハッチは早く壊しておかないと、言いボールがでてしまうよ。ハッチを壊すタイミングは、ハッチがしまり始めたときミサイルをうてばOK。あるいは、レーザ1だけうってコアをつたけて壊し、まん中の下のハッチから出てくる敵をうって、マルチブルをためていけばよい。約1万点もはいそれから、最後の要塞のところへふたは開いていないハッチ



これが安全地帯の例です。右がS・U型、左がある名人の型です。

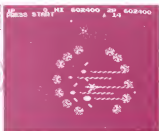


かんじんのハッチを壊しちゃかせじにやらん
でしようが。本文をよく読んでねや。

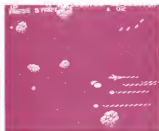
が3カ所あるが、ここが聞いている時は決して壊さないコアが聞いているうちから、悪いボールがでてしまうぞ。1日1回必ず、この現象があるから、いやなものだ。ちなみに、そのハッチは一度壊されると、その日は二度と聞かなくなるから、誰かが壊してくるまで待つのもいいかな？ いろいろ安全地帯を紹介しておくからね。

1周目より弾数とモアイの数が増えたただだから、ここまでこの実力があれば問題はないはずだよ。ただし、壁についている砲台に弾を撃たれる確率が高いので注意することだ。

2-6 2周目のクリアも目前



多勢に用命とはこのことですね。



ここらへんで待つのがいいらしいぞ。

またもやジャマな砲石が出てくるので気を付けよう。又、1回目と違って、弾をボロボロ出してくるので、フォーメーションをくんでもあまり意味がないからね。ザブIIのと同じ攻撃法でだいじょうぶだよ。

2-5 さあ、いよいよ 難しくなってきたぞ

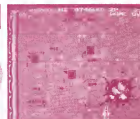


地形は1周目と同じだけど、うー、ぞくぞく。

肉タンゴ地帯はマルチブルもいっしょに前の方へ引ぶつてしまえば、リップレーザが広がらないので、肉タンゴのわきを通るとして、その肉タンゴを壊すことまで、弾を撃ち返さるというふうになるでしょう。

これらが上級プレイヤーと中級プレイヤーの分かれ道だ。3周目からは5匹に1匹ぐらいの割合で、やっつける弾を撃ち返してくるので注意すること。細胞のバターンは1周目と同じだが、弾の量がすさまじく多いぞ!! でもフォースフィールドがなければ、かなり弾数が減るのでわざと取らないのもいいし、キバの所で消してしまうのもいい。又細胞をうまく利用して敵の弾をふせいでしよう。

3-1 これからが本番 気を抜くな!



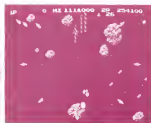
こんなやつはこちも一歩いだけ
ないっ! 死ぬ、死ぬっ!!



そーい、いてもたえー。でも撃ち
返し弾は気を付けて。

3周目からは、プロミネンスの吹き上がる速さがとても速いので、またまた大変!! (撃けられるけどタイミングが...) マップがわかってれば問題がないだけけど、撃ち返し弾がなかなかない。そこで、先手必勝とはかり、斜め前にマルチブルをのびして、自機をまん中へんの下においてミサイルを撃ちつばなしにして、

3-3 先手必勝の 気遣で撃ちまくれ

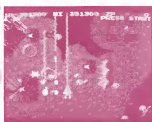


ミサイルたくさん撃ちこみや、すりぬけるキ
ャもあるですよ。ほらガンセキも。

3-2 レーザーに用心!
撃ち返し弾のおかげで、結構むずかしい面になってしまった。レーザーユニットは、むしろ画面の反対側の方からマルチブルやミサイルで撃つというから取りに行っただ方が取りやすい。フアイアーガイストも、破壊する前から弾を撃つてくるので注意すること。最後のケビットも気合でめくろ!

そう、まさにこの面をクリアしなければ、サマングラスに楽しんだとはいえない。現在3-5までくる人は多いけど、クリアできる人はそれに比べてずっと少ない。さあ、いよいよみんながはまって、サマリ地帯へ、今までのように破壊する弾を撃たれてやられてしまふ。そこで破壊しないで抜けてしまおうというわけだ。

3-5 この面を消せずして 満足はできません



上下の動きだけで弾をかわせ!! 横に動いたら溺死のえじきだ。

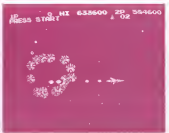
3-4 流星の弾は禁油断
撃ち返し弾に気を付けていれば2周目とあまり変わらないといいたいところだが、流星群で撃ち返される弾は油断でさんぞ!! 最後のかせぎも赤い敵以外のハッチを先に壊してしまえば問題なし。

よう。そうすれば、フアイアーボイルやエニックスの噴出口をミサイルで壊してくれれば、目の前で敵を殺して弾を撃たれるというパターンはなくなる。又、逆に1周目や2周目では、この噴出口をキリキリまで壊さなくてもおけば、敵をその分多く出してくれるわけだから、点がせげろだよ。

これで勝つたと思っ
た。これでクリアでき
たと思った。高
いぞえ。こんどは
ベルムと
遠征のおでましだ。撃ち
返し弾の
せいで、今までのよう
にはいかに

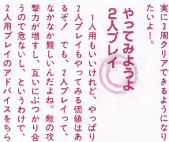


最初はこのくらいはよい。弾は上下機動にかなう。ほうへこのところ。引田天功もびっくり!!

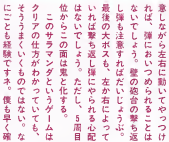


ザブIIが出現するやいなや左右
どちらでもいかに自機を移動さ
せてみよう。するとあら不思議、
ザブIIの両みからごにめら
れてしまうのだ。残りの5回も左
右に動いてあげよう。
この方法は、S・Jと少年ジ
ヤンキーが発見したものだ。彼は
これでもかゲームセンターでハイス
コアをねがい、ライバルの前では
あえてこの技を使わなかったのだ
が、結局はバレてしまった。今では
かなり引き継がれてしまったのだ
つが、まだあきまてでなかつ
たらしい。:

こので勝つたと思っ
た。これでクリアでき
たと思った。高
いぞえ。こんどは
ベルムと
遠征のおでましだ。撃ち
返し弾の
せいで、今までのよう
にはいかに



最初はこのくらいはよい。弾は上下機動にかなう。ほうへこのところ。引田天功もびっくり!!



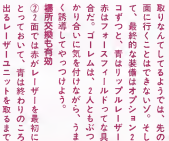
のじや。始めのうちは後ろで撃
つておいて、ある程度ベルム
の幅がせまらなってきたら、前へ
少しずつ進んでいこう。
まだまだあるぞ、うらはは脱機
え、あとはデスをやっつけるだけ
と思っていよう。いきなりデスは
切れ道をついていよう。そこで
最初は前方のほうに、弾をうま
く誘導すればOKだ!!

3-6 ここまで来れば... ご苦労さま

こので勝つたと思っ
た。これでクリアでき
たと思った。高
いぞえ。こんどは
ベルムと
遠征のおでましだ。撃ち
返し弾の
せいで、今までのよう
にはいかに



最初はこのくらいはよい。弾は上下機動にかなう。ほうへこのところ。引田天功もびっくり!!



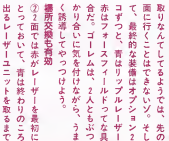
クリスタルボムは、対空砲に注
意しながら左右に動いてやっつけ
れば、弾においつめることは
ないでしよう。壁の砲撃の撃ち返
し弾も注意すればだいじょうぶ。
最後の大ボスも、左右に動いてい
れば撃ち返し弾にやられる心配
はないでしよう。ただし、5面目
位からこの面は鬼と化する。
このサラマンダというゲームは、
クリアの仕方がわかっても、
そううまくいくものではない。確
実にこども経験ですね。僕も早く確
実に3周クリアできるようになり
たいよ。

2人プレイ やってみよう

1人用もいけれど、やっぱり
2人プレイもやってみる価値はあ
るぞ。でも、2人プレイでは、
なかなか難しんだ。艦の攻
撃力が増すし、互いにぶつかり合
うので危ないし、というわけで、
2人用プレイのアドバースをもち
らとしてみようかな。

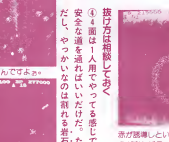


最初はこのくらいはよい。弾は上下機動にかなう。ほうへこのところ。引田天功もびっくり!!

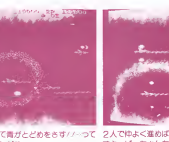


ツブユニットを取ろう。人の横
取りなんてしてやるようでは、先
の面に行くことはできない。そし
て、最終的な装備はオポジション
2コずつ、青はリッパルレーザ
ー赤はフォースファイラーとで具
合だ。ゴレムは、2人ともぶつ
かり合いに気を付けよう。うま
く誘導してやっつけよう。
場所交換も有効
②2面では赤がレーザを最初
にやっつけて、青は終わりのころ
出るレーザユニットを取るまで
は、リッパルレーザで進んで行
こう。

こので勝つたと思っ
た。これでクリアでき
たと思った。高
いぞえ。こんどは
ベルムと
遠征のおでましだ。撃ち
返し弾の
せいで、今までのよう
にはいかに

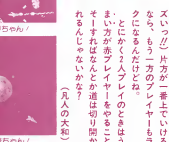


最初はこのくらいはよい。弾は上下機動にかなう。ほうへこのところ。引田天功もびっくり!!

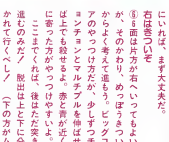


③この面では赤がレーザを最初
にやっつけて、青は終わりのころ
出るレーザユニットを取るまで
は、リッパルレーザで進んで行
こう。

こので勝つたと思っ
た。これでクリアでき
たと思った。高
いぞえ。こんどは
ベルムと
遠征のおでましだ。撃ち
返し弾の
せいで、今までのよう
にはいかに

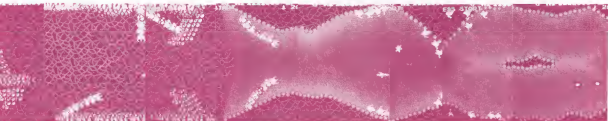


最初はこのくらいはよい。弾は上下機動にかなう。ほうへこのところ。引田天功もびっくり!!



④4面では赤がレーザを最初
にやっつけて、青は終わりのころ
出るレーザユニットを取るまで
は、リッパルレーザで進んで行
こう。

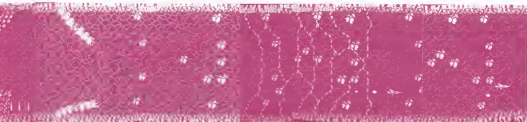
これがサラマンダマップだ



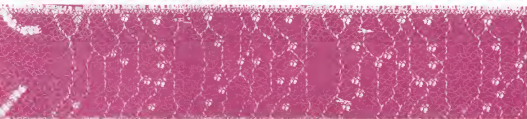
①



②



③



④

あと少し!!



見比べてやってくれ
これが1面だ!!

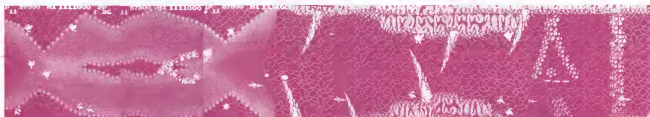
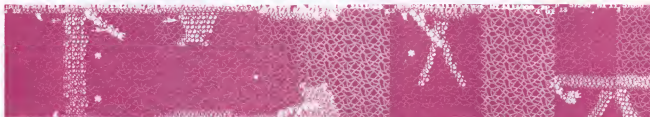
これを見て研究してくれい!!

一週目 二週目
比較研究

〈1周目〉



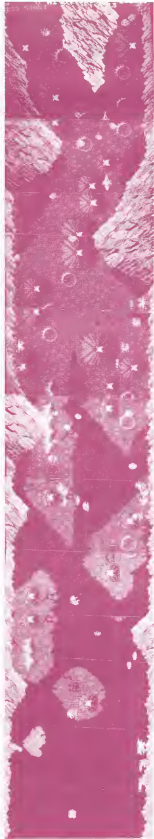
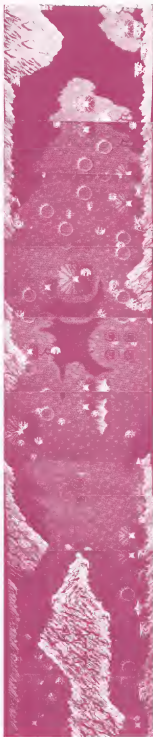
〈2周目〉

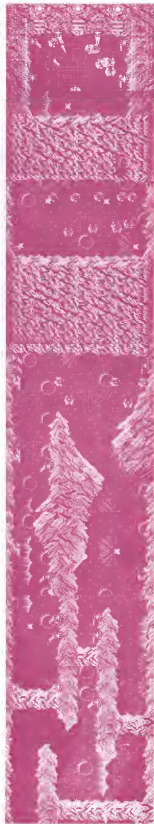


これがサラマングマップだ

4面

START





◆またまた見くらべてみよう、これが脱出の経路だ!!

画面下の方で行く場合 ◁



せ、せまい! もうむずかしいっただらありやしない!

画面上の方で行く場合 ▷



わー、ひろーい。

こっちの方が有利でしょ

「ここは一直線でいけるもんね
楽じゃ楽じゃ!!」

懸賞付

苦勞スワードパズル

今回のクロスワードには商品がつくぞ!

全問正解の中から5名に何かを差し上げます。

「何でもいからくれ」という人は

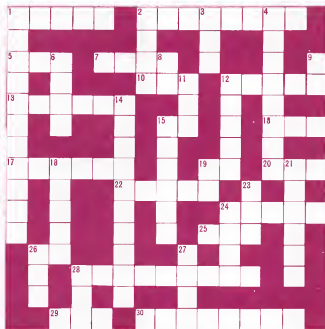
すべてのカギに対する答を明記の上、

ハガキが封書で編集部「赤坂よ、お前の力は

そんなものか?」係まで送って下さい。

パーフェクトな答を待っています。

11月10日必着!!



タテのカギ

①「スベスハリア」の、あの格闘グルン、動くシートベルト型体の名称。

②デナちゃんはこの「○○○○」の税を払はばカリルイヌも貰う青のスーパー1段ジャンプがでまっす。

③セガマークIII版「ファンタジーゾーン」の「ドリムカ」の親玉は「ウルトラ」。

④「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑤「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑥「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑦「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑧「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑨「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑩「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑪「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑫「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑬「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑭「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑮「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑯「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑰「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑱「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑲「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

⑳「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

㉑「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

㉒「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

㉓「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

㉔「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

㉕「スーパードラゴンクエスト」の「スーパードラゴンクエスト」の親玉は「ウルトラ」。

ヨコのカギ

①ゲームを本発売する前に、試験的に市場に出てインゲームを作業。

②A M ショー等でインゲームについて、イロイロ説明してくれるお兄さんのこと。

③「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

④「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑤「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑥「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑦「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑧「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑨「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑩「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑪「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑫「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑬「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑭「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑮「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑯「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑰「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑱「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑲「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

⑳「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

㉑「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

㉒「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

㉓「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

㉔「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

㉕「イロイロ」のビッグ44のアーチエリィで、6000円を取るというゲーム。

情報センゲ

君もトロピカルな気分!! 一荒キヤロットハウス



先日ゲームスト編集部、ハイ
スコアの申請用紙と写真が届きま
した。送り主は二荒キヤロットハ
ウス、どれどれ!!と見てみると
かわいいうつろつろしている!!
「よしよし、私は行くぞ!!」と、
ゲームのボスターなるかを手みや
げに、山河修理と一緒に宇都宮へ
とむかっただけでした。
二荒キヤロットに着いた瞬間、
私と山河の目は点になりました。
「ゲームストVS二荒キヤロット
とっつき勝負か!!」という、手書
きのボスターが目に見え込んでき
た(どうすりゃいいの?)
店内に入ってみると、常連のみ
んなの顔。カオ、かお、どうやら
はかられたようで、ギヤルの姿な
どと見えない!!(まあいいつか
し)
当店の店長さんは奥の山田さ
ん、サファアらしく口張けた
肌、白い歯がまぶしく光ります
(ん? 橋木のサファア?) お
店の前にはサフボードが掲げて
あり、店内もトロピカル気分!!
BGMもカルフオルニアのFM放
送とあって、オレゴン波の音が
聞こえてくる。
こんなお店には、きっと楽しい
常連がいるはず!!、いまだ!!
その名もBELLZEEGA。この
お店をメインに活動しているサー
クルで、振前もナチカモノ!?
山田さんの御厚意で、お店の一
角はBELLZEEGAのスペース
になっています。机の上には書き
かけの会誌の原稿が、「常連とも
うまくやっていたか」といって、
さすがは若い山田さん、プレイヤ
ー心がかかっています。
BELLZEEGAを含めて、常
連客の層は高校生以上が中心(も
と、ベア、アダルトの利用も多い
当然のことながら、山田さんのサ
ーフィン仲間も時折顔を見えます
ゲームでもスポーツでも何でも
いいから、二荒キヤロットの輪を
広げよう!!と熱く語る店長
の山田さんでした。(御旅度)
栃木県宇都宮市二荒町9 4
洗面ビル
☎(0285)3410611

広い店内デイトコースにも最適? ゲームファンタジア渋谷店



渋谷駅から徒歩数分、スフィン
クスネオンが目に入る。そこが
ゲームファンタジア渋谷店だ。建
物の1階から3階まで(2階と3
階はメダルゲームコーナー)全て
がゲームセンターになっていて、
その広さは全国第2位。
渋谷といえは若者の街、当然の
ように、10代後半から20代前半の
客が多く、中でもカッパルが目立
つ。つまり、一人者には目の毒だ
よ。やけるな!!美しい店内は
デイトコースに最適だろう。
「ゲームの書き、ビデオゲーム
ができて」と演出をモットー
としているこのお屋、なるほど、
非常に楽しくゲームに熱中できる
だ。君もぜひ一度試してみれば?
さつと満足いただけるゲームプレイ
ができると思う。
(御旅度)

カラオケショップモー緒 パサディナ



お店は、繁華街すきと目と
鼻の先にある。
お店の中には、サフボードや
海のボスターなどがたくさんはっ

お店は、繁華街すきと目と
鼻の先にある。
お店の中には、サフボードや
海のボスターなどがたくさんはっ
☎(03)51812308
(窪田公一 けぞ)

であって、なかなかオウイのだ。
午後4時過ぎから夜にかけては
周辺の熱い舞のサリママンや
学生連で、店内も高は。僕が行
くのも、だいたいのこの時間の
が多い。
又、奥にはカラオケショップも
一掃になっていて、カラオケ好き
のおじさん達が最新カセットを求
めてやってくる。そして、カラオ
ケカセットを買って気分を良くし
たおじさん連中が、帰りがけに
く2ゲーム位プレイしていくのだ
僕は、こんなパサディナが大好
きです。
札幌市中央区南4条西3丁目
第2グリーンビル
☎(03)51812308
(窪田公一 けぞ)



(御旅度)

渋谷区宇田川町13-11
第2富士ビル
☎(03)496615856

★デス・スペルのドローを初めて見た方は笑えよ。
★北川道雄 まさく(題)



★大森山 素山(敬)
★足跡が太いなー

(大阪府 土岐高志子さん)
★色っぽいイシターさまが
私も大好きです。



★あまのり(敬)
★あまのり(敬)

青年の主張

ヒマがあったら耳貸して

すべてコスるのはダメ

△岡山の自半後のRALPH君のお便りに、「こするはもつてのほか」とありましたが、そのことに私は疑問を持ちました。美子でこする人もこするはダメということでしょうか。中にはコインでこするボタンを使用不能にする人もいますが、自分の手を使っ

あの頃の自分が懐しい

△マニアと呼ばれる人間にあってから、俺かに聞かぬより上であってきても、それ以外にゲームに対しての目も覚えてきた。要するに、見て、プレイして、すぐに批判的になってしまうのだ。素直にのりこめなさい。

ギヤザガ、セビウス等を本堂に赤しみながら、プレイしていた頃の自分を探して、またうややましい。これはゲームを買う程の皆さんなら、絶対心当たりのあることだと思いませんか。同感と思われず、目を閉じて、

もダメなのではないか。こするはダメに違いないが、それはゲームに必要なゲームでできなくなってしまう。美子(機名)みあたりに、18歳なんてでる人はほん少しだと思えます。そこで御座るさんに質問です。こするは美子(つめ)を使用す。

でもやつてはいけないのではないしょうか。(若手黒 土田博志) ★はい、そうです。こするはU.A. O.K.に甘(編集一問) かなんか、私個人の考えは別バージョン定めてね。(メカ力に物申す。の題)

ゲームを奪ったゲームストよ! でも汝を愛す

△8月1日に第3号を買った時の500円持って本堂へ行った。(3333円だから第3号に4000円かできる)と思いがレンヘンへ行った。しかし店員は、「4000円」というのである。「何?」かと思いい本を見る、4000円としかうかばない。くそ、ゲームができて

ないじゃないか?」と思いが家に帰った。そしてもう一度表紙を見た、なんと4000円の上小さく「月刊準備号」と書いてあるではないか。いつから月刊かわからないが、もう2か月待たなくてはいいかと感動がふりかかってくる。早いところ月刊にして下さいね。

(編集一問 大谷徳志) ★よい、では月刊化は1月号(12月発売)から、それまで少しガマンしてね。



★あまのり(敬)
★あまのり(敬)

当選おめでとう!!

9月号プレゼント 当選者発表

名前が載っている皆さん!!
本当におめでとう
すぐに賞品を送るからね。
首を長くして
待ててね。

- サラマンダポスター**
- (岩手県) 小笠原孝彦
 - (埼玉県) 渡辺幸太郎
 - (三重県) 川根裕之
 - (愛知県) 長谷川義弘
 - (愛媛県) 大西裕博
- サラマンダバッチ**
- (秋田県) 佐藤仁
 - (宮城県) 佐久間義泰
 - (山形県) 松田典史
 - (茨城県) 佐藤正人
 - (東京都) 西崎幸広
 - 他1名
- アテナ双龍本&シル**
- (奈良県) 石岡崇
 - (宮城県) 三浦和志
 - (愛知県) 中島圭
 - (大阪府) 広門博明
 - 愛媛県 渡邊義次
- アテナポスター**
- (栃木県) 小堀知宏

- 三波鏡** 鈴木忠彦
- (愛知県) 武藤雅男**
- (愛知県) 小坂昌幸**
- (山口県) 原田彰**
- 他1名
- アルカノイドポスター**
- (北海道) 大沢孝雄
 - (山形県) 小川悠吉
 - (東京都) 宮川知之
 - (大阪府) 小川哲史
 - (東京都) 今岡寛宏
- マイティボンジャックバッチ**
- (北海道) 内海祐
 - (長野県) 山内隆
 - (長野県) 林正一
 - (新潟県) 今田俊次
 - (大阪府) 川上雄一
 - 他1名
- グーメストポスター**
- (福岡県) 水野茂行
 - (埼玉県) 石川寛一
 - (千葉県) 高瀬龍弘
 - (長崎県) 宮下朋

- (愛媛県) 入江健一**
- 他1名
- インターのポスター**
- (栃木県) 石川善代
 - (山形県) 吉井孝
 - (東京都) 酒井孝
 - (大阪府) 池沢典人
 - (リ) 平野三三
- インターのポスター**
- (東京都) 松山真一
 - (東京都) 豊原俊樹
 - (愛知県) 大井孝幸
 - (愛知県) 松本浩幸
 - (和歌山県) 阪口昌樹
 - 他15名
- A.O.O.F.ポスター**
- (東京都) 長崎俊次
 - (東京都) 角田雄志
 - (千葉県) 中村雄志
 - (千葉県) 中村雄志



(千葉県 佐藤利雄様)
★うーむ、何なん一体か?

たった200円と言わ
ないで、
今でも悪夢が:

☆ボウ・ミクシットの音であ
る。僕はいまだにバックランドが

好きで、何回やってもあんなの
だ。というくらい1Pのボタンを
押さうとした瞬間、いなり画面
が消えた。足も手をよく見るとひ
つがけてた。

もう一度、気をとりなおしてや
る。今度はボタンがひつが
けてやがて、僕は何もいわずそ
こを去るのである。

(★愛知県 北土のケンタロウ君)

(★200円買ったのにバックウッ
グ)

(★愛知県 北土のケンタロウ君)

(★愛知県 北土のケンタロウ君)

自分で育ててこそ
可愛いのです。

いよに。

(群馬県 立崎
忠光君)

★同僚のお便り
がたぶん無い
ています。

シタールお金がかかる、とい
うから、

ええから、こんなところにお
るんぞ。

始めても、コ
ロコロと充分分
アててくれるぞ。



★このボウがかわいいのよ、
神楽岡 たかみ

おたやんの

パーソナルクイズ

★お便りを寄って出しても返さず、でもバッチが欲しい、そんな人のために、私はクイズを考
えました。以下のクイズ全部正解者のうち、抽選
で10名に「アテナ」オリジナルバッチをプレゼント
しちゃって。

Q1 私の名前を漢字正しく書いてくだ
さい。

Q2 3号まで「ゲームストアイランド」に載
った読者のイラストは何枚でしょう?

Q3 私の通っている大学は次のどれ
① 東海大学 ② 横浜国立大学 ③ 早稲田大
④ その他

Q4 私の出身地はどこ? ① 東京都 ② 長野
③ 石川 ④ その他

Q5 私が会長をしているゲームサクル
ルの名前は? ① AVG ② JUMP ③ F
L ④ その他

以上だよ。よく考えてね。あて先は「ゲーム
ストアイランド」・クイズ係。なん。しめ切りは私の
の気が向いたときです。 (さ) だんじりガママ
な。

近はかめさ、最近、×のボウスターくたさ
い。VGMテープくたさない、というようお便り
や電話が来ます。ゲームストでは、よほど
のことがない限り、プレゼントコーナー以外で
のグッズの提供はしませんので、我慢してね。

ゲームストに物申す

9月号でポスターびりびり事件を報告しましたが私は、眠れない夜を何度もむかえ、一大決心の後、あててペンをとりました。あの日は徹夜に休まず、いつもなら店員をスキップしていつもどの元気の私を調の悪さをかくしつつ仕事をしました。問題のポスターは私かたつてもかわいかったため、決して

気になるあなたにお返事する私。

粗末に扱っていたわけありませんし、ましてそんなポスターを描けるはずがないでしょう。もう二度とあんなに破ってしまったポスターを私が買って帰ったのは言うまでもなく、限定50部の営業にもワソはないわけですよ。さうどい推測により深く反省した私ではあります。今後ともごひいきの程お願い申し上げます。

(東京都 MJC)
★MJCさんを苦しめてしまった1連の投票、投票者様数を増やした私にも悪意は全くなく、たけど、その本人にとっては、人は誰でもミスするものだし、そのミスを思ひもかけない形で指摘されたら、誰だってキズつく。ホントにさうです。MJCさん、ごめんない。(御免)

(茨城県 田またなおき)
★私も美しい麗の女性は好きです。

ワルキューレの冒険
namcot 大好き!



ワルキューレの
髪毛が短
一度でいいから
やわしめたいな。
僕は竜龍か!

田また
なおき

★このコーナーでは皆さんの意見をお便りを持っていきます。メーカーの方々の意見も大歓迎です。



(岩手県 浅沼珠希)

★GAMESTよろしく、の文字がないと度にしてます。

メーカーに

★前号ではちょっとお休みしちゃったけど、このコーナーではみんなの過激な意見を待っているよ。

感動のシューティングゲームが欲しいよー



(神奈川県 松澤恵)
★ワルキューレってこんなにスナキなんです。バツじあはり。

★現在のように多様化してしまっ
ては、その簡単に新しいアイチマ
もはないのでは? メーカーの皆

さん、
ぜひとも努力して欲しいで
すね。

ご商談コーナー

感謝の心でへっへっまひやど

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいものや、どしどし編集部にお便りください。

なお、当番者の金銭に関するトラブルにつきましても、編集部では責任をいかねますので、御了承ください。

当人に連絡は往復ハガキが返信用の手、封筒入りの手紙を使用すること。これは最終限のマンです。

●売ります

●アスキーゲーム本を安価で御譲りします。ASQ、魔界村、ドラデウス、アリアゲ、ドラゴンバスター、スターアオニス、ファンタジーゾーン、ディグダグ。以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完結品です。新製品購入のあふりになります。価格は相場の上、大切にしてくれたい方に、素直に下しを渡して下され。 (千14) 佐賀市手賀町27 早崎武



(三重県 斎藤直樹君)
★ビッグバードのつづりがちがうゾ

●ファミコンソフト、がんばれコエモンがらくら道中を3500円、忍将を1000円、忍将じややぐんを1500円、テグザーいれを1500円(以上じやいれ以外すべて箱、説明書あり)送料は専らで負担してください。 (千14) 愛知県津沢市西町二丁目12 竹原雅彦

●セガマークIII専用ソフト、ハンガオン、ビットバスター、アストロフラッシュのソフトを安価で箱、説明書つき、往復ハガキで連絡してください。 (千14) 和歌山県御坊市津川小松原町一 藤田大司

●アスキーゲーム本を安価で御譲りします。ASQ、魔界村、ドラデウス、アリアゲ、ドラゴンバスター、スターアオニス、ファンタジーゾーン、ディグダグ。以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完結品です。新製品購入のあふりになります。価格は相場の上、大切にしてくれたい方に、素直に下しを渡して下され。 (千14) 佐賀市手賀町27 早崎武

●セガマークIIIを安価で御譲りします。忍将を1000円、忍将じややぐんを1500円、テグザーいれを1500円(以上じやいれ以外すべて箱、説明書あり)送料は専らで負担してください。 (千14) 愛知県津沢市西町二丁目12 竹原雅彦

●セガマークIII専用ソフト、ハンガオン、ビットバスター、アストロフラッシュのソフトを安価で箱、説明書つき、往復ハガキで連絡してください。 (千14) 和歌山県御坊市津川小松原町一 藤田大司

●アスキーゲーム本を安価で御譲りします。ASQ、魔界村、ドラデウス、アリアゲ、ドラゴンバスター、スターアオニス、ファンタジーゾーン、ディグダグ。以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完結品です。新製品購入のあふりになります。価格は相場の上、大切にしてくれたい方に、素直に下しを渡して下され。 (千14) 佐賀市手賀町27 早崎武

●買いまわ

●セガマークIIIを安価で御譲りします。忍将を1000円、忍将じややぐんを1500円、テグザーいれを1500円(以上じやいれ以外すべて箱、説明書あり)送料は専らで負担してください。 (千14) 愛知県津沢市西町二丁目12 竹原雅彦

●セガマークIII専用ソフト、ハンガオン、ビットバスター、アストロフラッシュのソフトを安価で箱、説明書つき、往復ハガキで連絡してください。 (千14) 和歌山県御坊市津川小松原町一 藤田大司

●アスキーゲーム本を安価で御譲りします。ASQ、魔界村、ドラデウス、アリアゲ、ドラゴンバスター、スターアオニス、ファンタジーゾーン、ディグダグ。以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完結品です。新製品購入のあふりになります。価格は相場の上、大切にしてくれたい方に、素直に下しを渡して下され。 (千14) 佐賀市手賀町27 早崎武

お便り 待ってまゝす



ゲームスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしております。遊び・悩み・怒り・青春を共に語ろう(キザかな)。イラストをハガキに書く場合ははがきで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲームストお便り係

●セガマークIIIを安価で御譲りします。忍将を1000円、忍将じややぐんを1500円、テグザーいれを1500円(以上じやいれ以外すべて箱、説明書あり)送料は専らで負担してください。 (千14) 愛知県津沢市西町二丁目12 竹原雅彦

●セガマークIII専用ソフト、ハンガオン、ビットバスター、アストロフラッシュのソフトを安価で箱、説明書つき、往復ハガキで連絡してください。 (千14) 和歌山県御坊市津川小松原町一 藤田大司

●アスキーゲーム本を安価で御譲りします。ASQ、魔界村、ドラデウス、アリアゲ、ドラゴンバスター、スターアオニス、ファンタジーゾーン、ディグダグ。以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完結品です。新製品購入のあふりになります。価格は相場の上、大切にしてくれたい方に、素直に下しを渡して下され。 (千14) 佐賀市手賀町27 早崎武

イン、ガラ狂なので、このボスターを一つも入らない。重宝なゲームで連絡下さい。全国1000万のゲームファンの方々、よろしくお願ひします。

(千14) 大阪府八尾市長生町4-48 海本智恵子

★最近「ゲームのボスター」買いまわすつてお便りが多いけど、元々ボスターは非常に「ナム」なんかはキヤロットで売られている。場合が多いんだ。欲しかったが、買っていないで、ガマンしようという。他にも少し見せてほしい。このコーナーに私が読者の皆さんを信じてお便りを紹介しているんだ。そんな私の心を満たして欲しいで欲しい。

(千14) 秋田県秋田市牛島西一13-9 鈴木木

●セガマークIIIを安価で御譲りします。忍将を1000円、忍将じややぐんを1500円、テグザーいれを1500円(以上じやいれ以外すべて箱、説明書あり)送料は専らで負担してください。 (千14) 愛知県津沢市西町二丁目12 竹原雅彦

●セガマークIII専用ソフト、ハンガオン、ビットバスター、アストロフラッシュのソフトを安価で箱、説明書つき、往復ハガキで連絡してください。 (千14) 和歌山県御坊市津川小松原町一 藤田大司

●アスキーゲーム本を安価で御譲りします。ASQ、魔界村、ドラデウス、アリアゲ、ドラゴンバスター、スターアオニス、ファンタジーゾーン、ディグダグ。以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完結品です。新製品購入のあふりになります。価格は相場の上、大切にしてくれたい方に、素直に下しを渡して下され。 (千14) 佐賀市手賀町27 早崎武

君のもってる
ファミリイソフト
買います！交換します！
交換します！
交換します！

合計 ¥3,400分の 中古ソフトで新品ソフトと 交換できるゾ!

ファミリイソフトを売りたい人

必ず5本以上(ただし全部がうソフト)
まとめて送ってください。尚、買取値段
は左下の表のとおりです。買取値段は毎月変
わりますので気をつけて下さい。

ファミリイソフトを交換したい人

買取値段の合計が3,400円
分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本
(どれでもOK、但し売られていないもの)と交換します。新
品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて
下さい。(第3希望までの中から送ります。)

**13,000円分の中古ソフトでディスクシステム
2,000円分の中古ソフトでディスク版新品ソフトと交換できるゾ!**

※ディスクシステムの納期は、1~4ヵ月かかる場合がございます。あらかじめご了承下さい。
買取値段表 (毎年10月1日までに発売されたものに限りです。)

買取価格 ¥2,000 ●オセロ ●忍者ハットリ君 ●五目ならべ ●クラウス ●ドンキーコング ●エキサイトバイク	買取価格 ¥800 ●スーパーマリオ ●ドラゴンクエスト ●ドラゴンクエスト2 ●ドラゴンクエスト3 ●ドラゴンクエスト4 ●ドラゴンクエスト5 ●ドラゴンクエスト6 ●ドラゴンクエスト7 ●ドラゴンクエスト8 ●ドラゴンクエスト9 ●ドラゴンクエスト10 ●ドラゴンクエスト11 ●ドラゴンクエスト12 ●ドラゴンクエスト13 ●ドラゴンクエスト14 ●ドラゴンクエスト15 ●ドラゴンクエスト16 ●ドラゴンクエスト17 ●ドラゴンクエスト18 ●ドラゴンクエスト19 ●ドラゴンクエスト20 ●ドラゴンクエスト21 ●ドラゴンクエスト22 ●ドラゴンクエスト23 ●ドラゴンクエスト24 ●ドラゴンクエスト25 ●ドラゴンクエスト26 ●ドラゴンクエスト27 ●ドラゴンクエスト28 ●ドラゴンクエスト29 ●ドラゴンクエスト30 ●ドラゴンクエスト31 ●ドラゴンクエスト32 ●ドラゴンクエスト33 ●ドラゴンクエスト34 ●ドラゴンクエスト35 ●ドラゴンクエスト36 ●ドラゴンクエスト37 ●ドラゴンクエスト38 ●ドラゴンクエスト39 ●ドラゴンクエスト40 ●ドラゴンクエスト41 ●ドラゴンクエスト42 ●ドラゴンクエスト43 ●ドラゴンクエスト44 ●ドラゴンクエスト45 ●ドラゴンクエスト46 ●ドラゴンクエスト47 ●ドラゴンクエスト48 ●ドラゴンクエスト49 ●ドラゴンクエスト50 ●ドラゴンクエスト51 ●ドラゴンクエスト52 ●ドラゴンクエスト53 ●ドラゴンクエスト54 ●ドラゴンクエスト55 ●ドラゴンクエスト56 ●ドラゴンクエスト57 ●ドラゴンクエスト58 ●ドラゴンクエスト59 ●ドラゴンクエスト60 ●ドラゴンクエスト61 ●ドラゴンクエスト62 ●ドラゴンクエスト63 ●ドラゴンクエスト64 ●ドラゴンクエスト65 ●ドラゴンクエスト66 ●ドラゴンクエスト67 ●ドラゴンクエスト68 ●ドラゴンクエスト69 ●ドラゴンクエスト70 ●ドラゴンクエスト71 ●ドラゴンクエスト72 ●ドラゴンクエスト73 ●ドラゴンクエスト74 ●ドラゴンクエスト75 ●ドラゴンクエスト76 ●ドラゴンクエスト77 ●ドラゴンクエスト78 ●ドラゴンクエスト79 ●ドラゴンクエスト80 ●ドラゴンクエスト81 ●ドラゴンクエスト82 ●ドラゴンクエスト83 ●ドラゴンクエスト84 ●ドラゴンクエスト85 ●ドラゴンクエスト86 ●ドラゴンクエスト87 ●ドラゴンクエスト88 ●ドラゴンクエスト89 ●ドラゴンクエスト90 ●ドラゴンクエスト91 ●ドラゴンクエスト92 ●ドラゴンクエスト93 ●ドラゴンクエスト94 ●ドラゴンクエスト95 ●ドラゴンクエスト96 ●ドラゴンクエスト97 ●ドラゴンクエスト98 ●ドラゴンクエスト99 ●ドラゴンクエスト100	買取価格 ¥700 ●ドラゴンクエスト1 ●ドラゴンクエスト2 ●ドラゴンクエスト3 ●ドラゴンクエスト4 ●ドラゴンクエスト5 ●ドラゴンクエスト6 ●ドラゴンクエスト7 ●ドラゴンクエスト8 ●ドラゴンクエスト9 ●ドラゴンクエスト10 ●ドラゴンクエスト11 ●ドラゴンクエスト12 ●ドラゴンクエスト13 ●ドラゴンクエスト14 ●ドラゴンクエスト15 ●ドラゴンクエスト16 ●ドラゴンクエスト17 ●ドラゴンクエスト18 ●ドラゴンクエスト19 ●ドラゴンクエスト20 ●ドラゴンクエスト21 ●ドラゴンクエスト22 ●ドラゴンクエスト23 ●ドラゴンクエスト24 ●ドラゴンクエスト25 ●ドラゴンクエスト26 ●ドラゴンクエスト27 ●ドラゴンクエスト28 ●ドラゴンクエスト29 ●ドラゴンクエスト30 ●ドラゴンクエスト31 ●ドラゴンクエスト32 ●ドラゴンクエスト33 ●ドラゴンクエスト34 ●ドラゴンクエスト35 ●ドラゴンクエスト36 ●ドラゴンクエスト37 ●ドラゴンクエスト38 ●ドラゴンクエスト39 ●ドラゴンクエスト40 ●ドラゴンクエスト41 ●ドラゴンクエスト42 ●ドラゴンクエスト43 ●ドラゴンクエスト44 ●ドラゴンクエスト45 ●ドラゴンクエスト46 ●ドラゴンクエスト47 ●ドラゴンクエスト48 ●ドラゴンクエスト49 ●ドラゴンクエスト50 ●ドラゴンクエスト51 ●ドラゴンクエスト52 ●ドラゴンクエスト53 ●ドラゴンクエスト54 ●ドラゴンクエスト55 ●ドラゴンクエスト56 ●ドラゴンクエスト57 ●ドラゴンクエスト58 ●ドラゴンクエスト59 ●ドラゴンクエスト60 ●ドラゴンクエスト61 ●ドラゴンクエスト62 ●ドラゴンクエスト63 ●ドラゴンクエスト64 ●ドラゴンクエスト65 ●ドラゴンクエスト66 ●ドラゴンクエスト67 ●ドラゴンクエスト68 ●ドラゴンクエスト69 ●ドラゴンクエスト70 ●ドラゴンクエスト71 ●ドラゴンクエスト72 ●ドラゴンクエスト73 ●ドラゴンクエスト74 ●ドラゴンクエスト75 ●ドラゴンクエスト76 ●ドラゴンクエスト77 ●ドラゴンクエスト78 ●ドラゴンクエスト79 ●ドラゴンクエスト80 ●ドラゴンクエスト81 ●ドラゴンクエスト82 ●ドラゴンクエスト83 ●ドラゴンクエスト84 ●ドラゴンクエスト85 ●ドラゴンクエスト86 ●ドラゴンクエスト87 ●ドラゴンクエスト88 ●ドラゴンクエスト89 ●ドラゴンクエスト90 ●ドラゴンクエスト91 ●ドラゴンクエスト92 ●ドラゴンクエスト93 ●ドラゴンクエスト94 ●ドラゴンクエスト95 ●ドラゴンクエスト96 ●ドラゴンクエスト97 ●ドラゴンクエスト98 ●ドラゴンクエスト99 ●ドラゴンクエスト100
--	---	--

注意 (お父さん、お母さんに読んでもらって下さい。)

- 交換の場合、ソフトメーカーの出荷が滞りかねる(3~6週間)こと
が良くあります。納期がつかってはお待ちいただける方は、申込書の交換(待
つ)に○を、待てない方は、交換(急ぎ)に○をつけて下さい。交換(待つ)
に○をつけていただいた方は、第1~第3希望のソフトが入庫次第、交換(急
ぎ)に○をつけていただいた方は状況により、希望ソフトあるいは現金を送
らせていただきます。
- 交換で中古ソフトが3,400円分にならない場合、第3希望までかかれてない
場合、買取でソフトが5本以上送られてこない場合、同じソフトがあった場
合など、ごまきを守られてない場合は、ソフトを送り返す(送料負担)か、
現金を送る場合がありますので、必ずきまりを守って下さい。

交換する場合の例	買取値段	新品のソフト 1本
●オセロ.....1,300円		
●忍者ハットリ君.....800円		
●五目ならべ.....800円		
●クラウス.....500円		
●ドンキーコング.....200円		
●エキサイトバイク.....200円		
	合計3,400円	

送り方 申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフト
といっしょに宅急便が郵便で送って下さい。
※ソフトはなるべくよくぶらぶらダンボール箱などに入れてこわれな
い様注意して下さい。

送り先 〒101 東京都千代田区神田佐久間4-6
東邦センタービル301
ファミリイメイト「ファミリイソフト係」

※申込書がない人は自分で作って下さい。自分で作った場合は「ファミリイソフト係」に書いて下さい。
※ファミリイメイト

申込書 買取・交換 (待つ) 交換(急ぎ)	お名前	年令	性別
	住所(〒)		オ
	電話番号	学校名	
	交換したい新品ソフト(現金希望の方は書かないで下さい)		
	●第1希望 メーカー ソフト名	●第2希望 メーカー ソフト名	●第3希望 メーカー ソフト名

FAM ファミリイメイト
〒101 東京都千代田区
神田佐久間4-6
東邦センタービル301
(日・夜・休日)

いつでもテープが
お客さん
お客様対応デスク 03-862-9184 受付時間 月~土 PM5:00~PM7:00
※お客さんへの対応は、お客さんの都合により異なります。

情報テレホン 03-862-9190

まり。正式に結成したのが今年1月。

「メンバーはコンピュータ方面のエキスパートが中心で、メンバーたちのソロ活動もさかん。フリーワーカー、高専生、で会社員までいる。10人くらいが顔を知りあえるのは、月2回ぐらいです。会長からして松浦の住。八丁、地奈川とて、バラのメンバーたちを家によんばらに『みんなを揃えなさいやうなう』と。だって、それが頼みの支え。だけど、なんのなんの、そんなカベはかんたんにくずしちゃうほどのパワーを、GPMは持っているのです。」

プレイヤー、そしてもうひとつの顔は…

10人のメンバーそれぞれが企画・作曲・プログラム、デザインを分担して受け持つ。

特に、音楽担当のYK—2さん
YK—11の時代など。



一口にゲームと言っても

日本とアメリカでは違う

日本にヒットしたゲームならまずアメリカでもヒットするが、アメリカでヒットしたゲームが必ず日本でもヒットするとは限らない。以前販売された「アステロイド」などがその例ですが、それは何故だろうか、ということなんです。端的に言えば、アメリカ人と日本人の想像力と創造性の違いにあると思うんです。感情移入の仕方の違いである。……物を創ることにおいて、日本人は器用ですから、具体的に細かく相手に何えるかを分けるように表現しゆきますね。例えは箱を相手に分らせるようにする場合、日本人は具体的に描き、説明しますね。箱は箱なんです。ところが反対にアメリカ人は箱であること

を知らせるにも、四角く線で描くだけなんです。単なる幾何学形状。それを見る輩は、その四角形に感情移入をし、いろいろな物を想像するんです。地なる箱ではないんです。その四角の線画は時には箱だったり、時には家だったり……とね。

名古屋出身ということからアイレムの名も名古屋のオベリターからスタートしたという津村建二部長さん。日本人はなれをマスクでしる。現在アイレムの情報企画部長。海外部の営業を統括された立場から、ゲームの世界のアメリカと日本の違いを話して下さった。

日米ゲーム業界

比べてみれば……

アメリカでのゲームの販売は、筐体ごとが一般的で、基板だけの販売は今までなかったのです。大に負担が大きく、一台のマシー

アイレム販売株式会社

津村建二情報企画部長

きな筐体ごとを購入しなければならぬゲームコナリーは、金銭的に負担が大きく、一台のマシー

ンに長期開通してもらおうとします。それがアメリカにおいてゲームのライフサイクルが6ヵ月から1年と長い原因のひとつだと思えます。もつとも、アメリカ人の性格は日本人よりは、あきつぱくない。し、一つのもの長くやり続ける。というところもありますから、それゲームのライフサイクルを長くしているのだと思います。だからアメリカのゲームコナリーには、ゲーム士の読者の父さん位の年令の人が多いで、お父さんにプレイして見ますよ。日本の場合、ゲームのライフサイクルは短かくて、3ヵ月位と言われている。も原因の一つとして、もう一つROM交換方式やザボード方式が開発され、多くのゲームセンターで採用されてきたということが大きな要因なんです。これは手持ちの基板を改造して低料金で、しかも簡単にニューゲームに変わるというシステムですから

ゲーム場は豊かな

コミュニケーションの場

アーケード下のゲームコナリーはコミュニケーションの場であるべきだと思います。

具体的な提案していただいて、共にゲームをつくらせていきたいもの



取材中の岩達、眠っちゃた。(と津村さんは言わなかった)

アイレムに入る前は、さまざまな職業を体験されたという津村部長さん。アイレムでは長年開発にたずさわってられ、ロードランナー、スバルランXなどのヒットゲームを手がけられてきた。

それから、私はゲームに夢をか誇りを持っていたいですが、ゲームを単なる消遣の遊びに終わらせたくないですね。

ゲームという世界が、心のあ部分を含める必需品になって欲しいと思うんです。音楽や読書や映画と同じように、いや、もっと能動的でスリリングで魅力的な必需品としてゲームが定着してほしい。関つてゲームを始めたらなれども、とりこにしてしまいうような魅力的なゲームを、私達につくらないためです。これは切実に思っています。

新風堂法について津村さんは「自分の意見を話してく

アイスクリームのように

マジに
語ろう

ゲームが社会に

溶け込むとき…



▲ゲームに夢と誇りを持ちたい。津村建二さん

れた。

アミューズメント産業は、ひとりで育つてゆくものではありません。過去のことはありますが、一時期だまっていたりも健忘する時があってその時にいろんな面光の方がこの世界にだれ込んでました。そのためあって、ゲームコーナーでは遊びのルールがなくなって、一部の店ではギャンブルマシンが中々さかせてしまいました。これは、今、冷静に考えてみますとあくまでもメーカーとオペレーター間の努力不足によるたにおきた

現象だと言えんじやないでしょうか。それをキチンとしたルールにし、安心してゲームが出来るようにしようとした法律と警察官當法を考えた方がいいんじゃないでしょうか。自殺です。

これからは、メーカー、オペレーター共に力を合わせて、この産業を盛り立ててゆかねばならないですね。

ビデオゲームの将来を語る津村部長さんは、未来論者アルビン・トフラーを引き合いに出して話し始められた。

情報社会に溶けこんだ

すぐれたゲームを

つくつてゆきたいですね

アルビン・トフラーはその著書『第三の波』の中で、第一の波は農工社会、次にくる波は商工社会そして第三の波がハイオクとエレクトロニクスの現代と言っています。それは映像による情報化社会とも言えます。

テレビゲームも、映像によって情報をもらう一つであって、現代の社会の中でももう目立たなくなっています。アイスクリームのようですね。例えば「アイスクリームって何？」って尋ねる人は今の社会にはいないでしょう。それと同じよ

うに、ゲームも社会の中で普通に溶け込んでしまっべきだと考えますね。

「3D映像を開発したアイレムのノウハウを活かして、よりすぐれたゲーム性を取り入れ、ロールプレイングの感動的なゲームを造つてゆきたい」と目を輝かせる津村部長さん。磁気カードづくりの製作に、協力してくるメーカーを呼びかけておられた。

一つのものをつ造つていく時に、いくつものメーカーが協力あって製作にあたれば、コストも安くよりすぐれた技術で応用力のある製品がでることでしょ。ロールプレイングゲームの磁気カードも、何社かいいしよになつて造つてゆきたいですね。

今、アイレムでは、一人のゲームデザイナーがすべて目を通してうに教育しております。プロデュース的な計画性と総合的な兼備えたゲームデザイナーの誕生。これからのゲーム業界で最も必要とされることのひとつだと思います。

第二、第三の選考仲間さんが生まれてほしい。そして、ある面では企業のコツを打ち破るような力を持った優秀なデザイナーが競い合つてほしいですね。そうすれば、もつと奥のふかいゲームが生まれようとして、ゲームの魅力にどきどきする人が沢山出てくるでしょう。

ゲームデザイナーは、建築設計者や映画監督、音楽家プロデューサーなどと同様に、もつと独立した価値と地位を身とめるべきだと思います。

OLD ゲーム

出会いというのは

なにもオトコとオンナの子の間だけじゃない

ゲームと僕らの出会い

これはもう運命的なのだ。

このゲーム、あのゲームに再会！

読者のみなさん、リクエストありがとうございます。ぜひ参考書に
なりました。

でも、リクエストの中に、ほとんど資料がないゲームがい
くつかあるんですね。ドラクエやハンターが平安京エリ
アなど、紹介したいのですが、残念ながら資料がはいっ
たら、きつと紹介します。

という訳で、今回はキャラクターゲームに的をしぼって
みた。

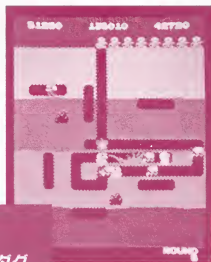
知的戦略穴掘りゲーム「ティグダグ」

お嬢様救出ゲームの元祖「ドンキーコング」

表しめるコミカルゲーム「リブラフル」

と3種類、いずれもかなり知られているゲームだ。出会う
たら、ぜひやってみたい。

それでは1回休んだ分、たくええんだパワーを満喫させ
つOLDゲームコーナー再開！



ティグダグ
ナムコ



石油ブームにわいた時代に(ウツツ)突然出現した
穴掘りゲーム。結構バグもありました

ガーやブーカをやる
つけないくんだ。敵は
目変化(めんげ・め
へんか？)私(わたし)の
パシカさせる、地上から地下
の深み方が正しいのか
わからん、といいてた
の中をワープしてき
り、ファイガーは火を
はいたりしてアタックして
るんだ。

高得点がほしくつて
バグより
岩落としに熱中した
敵のやつつけ方は、ティグダグ
が持っているポンプでパシカさせ
るのか、あらかじめ土の中にある岩
を落してつぶすやう、というふ
うに2通りあるんだ。

でも、高得点で、地上から地下
にいくにつれて、2000-5000
点(地層の色でしきられていて
さらにファイガーを動かしてパシ
カさせると2倍の得点になるん
だ、)

でも、高得点で、地上から地下
にいくにつれて、2000-5000
点(地層の色でしきられていて
さらにファイガーを動かしてパシ
カさせると2倍の得点になるん
だ、)

また、岩を落とすとバグ
が、

「戦略的穴掘り」とは
なんぞや。て
テクをきわめた
日本もあつた

「戦略的穴掘り」とは最初
書いたが、どうい
う掘り方が
あつたのかを
紹介しよう。

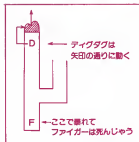
●病い掘り
図のようになを掘って
岩を落とす

また、岩を落とすとバグ
が、

テクのゲームだつ
タイプワ



1981年の暮れに、戦略的穴
掘りゲーム、という名で登場した
ティグダグ。このゲームもけつ
うメジャーな内容で簡単に紹
介。
プレイヤーのティグダグを操作
して、穴を掘りながら敵のファイ



落ちて、また落ちて、やつとの思いで追
コングとの苦闘に燃えたボクらの青春

す時に蓋端のように動くと、敵が下のくぼみに集まるので大量に敵をつぶせるテク。

その他にも、パラライザー撃ちや陰陰撃ちや、チクとサシなどのテクがいっぱいあるんだ。これらは、デイドジヨナリーという豆本に、テクに関することなどいろいろのこちやまとつまっているんだ。

なんてつたって
バグが驚異的

このゲームは、テクのゲームだ。とも呼ばれていたが、私は「バグのゲームだ」とも言っていたよ。なんでだっけ？　だって、すご〜くバグがあるんだもん。紙面の都合で全部紹介できないんだけど

魔のベルト
コンベアー!... 50 m

一見して簡単のように見えるが、実はクリアするのが難しい面だ、というのはペルトコンペアーがあつて、この上にもマリオのスピードが速くなったり遅くなったりするので、この時に両面中央から出現する火や皿にのつてくる土砂によつかつて、よく殺される。魔のペルトコンペアー地帯なのだ。

2種のバネを
見切るのだ：75 m

この面は25mと同じような鉄柱地帯になっているが、鉄柱がエレベーターになっている所が2カ所ある。エレベーターにのる時にマリオの身長より下に落ちるとマリオが死んでしまうのだ。これはどこでも同じだよ

そして、このゲームの最大の難所はレディの近くのはしこを登る

●ペジタブルターゲットを取るのと同時に敵をパンクさせると、パンクさせた敵にペジタブルターゲットの得点があるんだ。でも点数は変わらない。無意味なバグ。

その他にも、ものすごいバグがあるんだけど、これは驚異コーナーにのせるからねー。

どっと…… 3点プレゼント

さて、今回は特別にプレゼントを出しちゃおう。

今では、まず手に入らない、「ゼンマイ・ブーカ」を1名にそれと、これもまず手に入らない、直径50センチの「ブーカ・ビーチボール」を、これまた1名に。

「リブルラブル」の豆本を5名に。

応募は官製はがきを使ってね。



リブルラブル ナムコ

1983年の冬、なかなかおもしろそうな
キヤラクターゲームが発売された。
その名は「リブルラブル」

度に思ったことは、ポナナス点が低いことだった。
最後に恐ろしいバグを紹介しておこう。

それは「レベル22になる、ポナナス得点の表示の得点が400点減った」だ。バグが死んでしまうというバグ。

★悠理からも一言「マリオは最初の名前がついてなくて、ドンキーコングとか、マリオという名前がつけられたんだよ。それ、全画

(二 敵意識)

ワープできるというチマもあったんだよ。

ていて、その操作を慌てひっかけてバシシする「困」という意味ということはすぐ分かることだが、分かったことと出来ることは違うんだ。この意味はどのゲームでもそうだが、リブルラブルは特に、むとに「かき」思いどおりに動いてくれない。

リブルは、かきを慌てさせているとラブルが死んで、その逆も！とあったことが何回もあった。この怒りをバワーに変えて、私はこのゲームに惚れることになった。

奇跡を起こせ!! とばかりに様いだぜ

ゲーム内容は、今ふれたとおりバシシすることが基本。そして、20匹いるマシリンをバシシすれば SEASON 1 画 クリア。

敵はホプリン、シエアー、チェンジャー、キラ、ガゴールの5種類。シエアー以外はラブルがらぶが、ふれるとミスになる。リブルラブル組がなくなってしまうのだ。また、リブルラブルにはエネルギーがあって、それがなくなるとやつぱりミス。

エネルギーはマシリンや植物

で保給てき、エネルギーがある程度以上増えたらオーバチャージとなり、リブルラブルが無敵となってしまう。ちなみに、キラはリブルラブルの線にふれるとエネルギーをいとするぞ。

そして、スペシャライザー「奇跡」の登場だ。各 SEASON には宝箱が1個隠されている。その中にはトプアカという妖精が6匹隠されている。リブルラブルが大々くバシシした後に宝箱があれば成就し、小さくバシシした中にあれば宝箱が現われ、トプアカが6方向に散らばる。

6種類のトプアカがバシシしたら奇跡が起こり、ポナナスステージに突入だ。ポナナスステージは、6個の宝箱が隠されている。それを採らしてポナナス点を稼いで面だ。(トプアカは入っていない)とそう、SEASON 中の宝箱の近くにはガゴールも隠れているからね。

それ、SEASON 7+4 画面にはスペシャライザーが宝箱に入っている。他の面は宝物など、トプアカは胸のスペシャライザーの中にはスペンハッラッグもあるぞ。

SEASON 4 画面(冬)は、杭

の位置が色々変化し、中には杭が1本だけの面もあるんだ。(この面では奇跡を起こしたエリヤ、私は1回しかない)また、敵の動きはなかなか面白いのだ。マシリンはバシシしようとしたらコマカ選ばれるしホプリンは植物の実を集めて持っている。あの顔？このおかしさ。

実はこが言いたい 自慢のタネなのだ

リブルラブルは、私にとって非常に思い出深いゲームである。その中でも、特に忘れ難いのは、某君に、私の奇跡の記録を抜かれた次の日に、抜き返す、しかもなんとその記録の約2倍の個人夫到(なんてオバーな表現)といわれた奇跡画を達成したときだ。

(ハイスコア表示には最初回までしか表示されないの、メモ用紙にひたすら書きなぐってならぬい苦しみがあった)このことは今でも覚えてい。

なんて、最後まで自慢してゴメン。

ナムコの伝説「発売」

INFORMATION

世の中、つらいことばかりじゃないんだよ。そこで……
楽しいお知らせ情報!

10月5日に発売された、ナムコのビデオソフト「ナムコの伝説」は、今までキャラクターやナムコの社内で上級(?)にあてていたプロモーションビデオを再編集したものだ。ゲームは5種類あって、「ドラゴンバスター」「キヤラズ」「ドラーガー」の3種は「パラスエルク」「源平討魔伝」と、古いものから新しい作品をミックスしている。また、それと、前回のゲームメストで紹介した通り、鳥見繁と山河悠理がレレイヤとして参

加しており、彼はドルアーガの塔、悠理はドラゴス・ギヤブ、パラスエルクの機嫌(源平討魔伝は不参事)とか、ダイジエスターンには、ドギモを抜くようなプレイが盛り込まれているので、買ってみてね。
タイトル「ナムコの伝説」
価格 4,800円(VHS・β) 3,600円(VHD)
ビクター音楽産業より発売
(南無業生)

ウエルカム・パーティー

コナミ・スバイス・レーシングチーム

「ナミ・スバイス・レーシングチーム」のウエルカム・パーティーが、8月3日、東京にトントホテルにて開催された。

会場には、多くの報道及びレース関係者が顔を揃え、「WELCAMEANS24」や「コナミ・スバイス・レーシングチーム」のマシン・K

ONAMISPIRITが会場内各所、レーシングチームのメンバー一人ひとりが紹介された。ハイレックの胸がコナミカラーでものをドギキリした。

また、WELCAMEANS24は、フリーレイが行なわれ、参加者は、何人も激突していた。レーシングチームのドライバー、ゴードン・スバイス氏やレイモンド・ベル氏なども顔をみせてくれた。今年度ドライバー選手権で同点1位のお二人は、「実際のレースよりずっと難しい」と言うが、ゲームの腕の方は……

加えており、彼はドルアーガの塔、悠理はドラゴス・ギヤブ、パラスエルクの機嫌(源平討魔伝は不参事)とか、ダイジエスターンには、ドギモを抜くようなプレイが盛り込まれているので、買ってみてね。
タイトル「ナムコの伝説」
価格 4,800円(VHS・β) 3,600円(VHD)
ビクター音楽産業より発売
(南無業生)

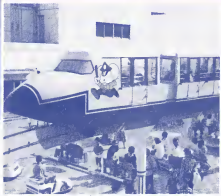
ゲームサークル

イベント告知版

12月23日(日)、東京・豊島区民センター(音楽室)において、V G2冬の茶話会が開催されます。今期は、前回の内容に引き続いて、より前向きな企画と、夏の茶話会に用事以上のゲームグッズも、こっそり用意していますので、ゲームストレーサーの皆さんも、どしどし参加して下さい。
当日は、ゲームストライター諸氏をはじめ、メーカーの方々などもお呼びする予定です。
又、お昼下がから12月上旬にかけて、ファイヤーラップ、サラムポル、アルカイッド、サラムンタ等のタイムトライアルのサー

クルイベントも開催しますので、こちらもふるって参加して下さい。冬の茶話会参加費は、記名の定額小角替1000円分です。ゲーム大賞参加希望者は、10月10日までに、大会参加希望と書いて左記までお送り下さい。
日曜日、美穂キャロットへ来れる方は、そこで直接、伴北に問い合わせてもOKです。
平沼 東京都港区七鳥平2の1の1階 横村方イベント係
まで。
お締め切りは、12月12日の消印まで有効。
(伴北)

屋上ゆうえんちわくわくランド



モッピーシャトル(モッピーシャトル)

バックマンが走り、マッピーが空を飛ぶ。んが、一体何のことだかわからない。んが、それじゃあ、ちょっと説明しておこう。
実はこの千歳駅前にある千歳三越の屋上ゆうえんちわくわくランドのこなんだ。8月27日にオープンしたばかり。ここには

バックマンといっしょに、おもしろの国でエクスタントを旅する「バックマン・トレイン」や、マッピーが探検する「シャトル」のミニ宇宙を回る「マッピーシャトル」等がある。とても百貨店の屋上とは思えないミニゆうえんちわくわくだ。

もちろん、ゲームストレーサーの者たちも大満足のビデオゲームやアーケードゲームのコーナーもあり、最新のマシンがひしひしといた。

ゲームで大量に遊んだ後は、こころよい光の光のことで、ゆくり休めるレストコーナーで小休。すると目の前にそびえ立つ、丸太の城と大きな風船の中で遊んでいる人はいっぱい。オライオ日頃の運動不足を解消すべくとびこんではみたものの、もへへトへ。たまには体を動かして汗をかくのもいいんだ。
なんだが、子供の頃を思い出してしまった。ぞも遊びに行こう!

全てのルームの残りタイムを12
目にします。つまり、時間切れて
ウィスプを出現させてしまった時
は、その部屋以外でこの呪文を使
うことによって、そのウィスプを
消してしまふことができます。

E MARK)は同時に4つまでしか使うことができません、しかも、

4つが出現している間はそれ以外の呪文を一切使用できません。ですから、消すことのできないような呪文（PROTECTION 3種とWRITING MARK）を4つ使ってしまうと、以後その面をクリアするまで、一切の呪文を使えなくなってしまうです。

SLEEP、IDENTIFY
DOOR、DETECT KEY
そしてHEAT BODY（特に
これは要注意）等の呪文は2度使
うことによってその効果が解けて
しまいますが、SLEEPはこれ
を利用してスライムやウィズをや
りすことが出来ます。

その
COMMON
ROOMの謎

1番目のCOMMON ROOMを通らねばなりませんが、この面てなかなか次のWAITING ROOMに行けずに苦しんだ人も多いと思います。実は、この行き先は、緑の色と、置いてある場所に関係しています。

深く説明するとなると、複雑になってしましますが、より左側にあるドアの色が通常優先されます（つまり、通常は赤のドアが最も優先で行き先を決定されます。）逆



に、右側（水色の側）へ行けば行くほど、行きの先は分がりにくくなり、戻りの先は分がりを優先させられます。この色は、戻りの先を優先させてしまつて、「残りの部屋」を割り当てられることが多いための。」

次に WAITING ROOM
へ行く順番の高いものを示します
左から 2、4、5、7、8番目の
赤の鍵。

左から 1、5、6、7番目の青
の鍵。

#69:
DOUGH, DOG
/DOG, DOG/

白いものをいくつかお教えし
よう。

ALLは、AKYNOL KNIG
HTを全減させることによつて、
青のドアをギルが開けられるよう
になりますが、実は、O U O D
I M E N S I O N をかけることによつても、ドアを（ギルが）開けられるようになります。これは襲

作側のF氏いわく「BUG」だそうです。

今半ルがカイが死んだ直後、ド
アに入ることが出来るのは知って
いる人も多いでしょうが、これを
127面でやる、と、なんと次の
のデモ画面になった時、画面上に
イシターさんがいるじゃありません
か？！ ちなみに、このイシタ
ーさん、次のプレイが始まるまで
延々と出ているのです。

☆2人そろってドアに入るとき、カイの呪文選択ボタンを押したままだと、そのままの状態でカイが入ってしまいます。これはかわりにMETAMORPHOSEをかけていてもできます。

☆敵のキャラクターに無敵のものが時々出現します。このうち一種はステータスがマイナス1、つまり18連勝数4ケタで65535となつてしまったに起きる現象で、敵に65535分のダメージを与えないと死んでくれません（ほとんども無敵）このようなキャラクターをわざと作り出すこともできます。

例えば、FIRE BALLで倒した瞬間にPROTECTIO

その7.
再び登場。
ちよびデタ。集

☆ナイト等とキルが組み合うと、双方とも動かないようになります。このナイトはバリエーションに富んだ1対1判定で失っています。つまり、このナイトはROTTEN CROWNなので、通常抜けられのです。狭い道でナイトがいる時は注意が必要です。

ナゲで機嫌の悪そうなバンプパイアやナイトがかなりやすいのですが、まれにワシサンなどになります。こうった場合は、素手で有効でつまりROTTEN CROWN、HEAT、BODY、THUNDER、BOLT、DEATH、SPEL、BIG、BURN効きます。バリエーション、特にハイバリエーションが機嫌になってしまいう大変です。なにせHEAT、BODYしか効かないので。

ちなみに、バンプパイア、スライム、ウーズ、ブルーナットなら、RACK TO MUOも効きます。

その7
再び登場、
ちよいテク集

「そー！ カイがロープにぶねわってて、HAT BODDYを使えなくも、キル画面外にいる時、カイは左へ走と逃げようとして、そしてHAT BODDYの足を使い、続いてHAT BODDYをきいて、逃げる速くCALL GGLをしてる」すると、ロビーはみるみるHAT BODDYがみんした人となり、突如として消えてくれたのでした。人々に、「最終技・逆走HEAT BODY」

また、カイルドの下の方の壁につけ、ギルを壁の上端で動かします。GGLにして、ボンを押し続けながら壁を上へと上へと進んで行きます。突然、カイの隣外にあるガルの間に、カイの機へと転がされてくる。(真実C)

その機から右の方へ通んで、



FORBIDDEN HALL

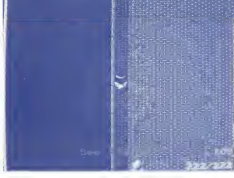
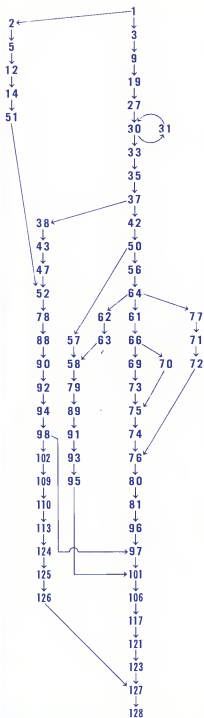


表3 クリア・ルート表



その8 吹き飛ばれる JADOの風

「なぜKAIという名前がJADOなの?」という問い合わせが編集部に多数来たので、この場でワケを説明しましょう。

と行けるです(笑)一度お試しを。

カイの名をKAIに、性別をFEMALE、そしてパスワードをAAAAAとしておましょ。何事もなくつたがのうにゲームはスタートしますが、しかしこのJADOを知らなかった人は次の瞬間、呪文選択ボタンを押して、「……」となるでしょう。なんとカイが全ての呪文を持っているではありませんか! しかも実はこのカイ、通常の最終カイ(M

P51448)よりMPが2558も高い(つまりMP584888)のだ! ちなみに、このカイは一度ゲームしてしまつと、次のパスワードでは51448に下がつてしまいます。また、パスワードをいじることもよつて4888以上のMPを持つカイも作れますが、この場合も1回使うと51448になってしまいます。まったく、KAIといひDUO

その9 2Eコイン クリアへの道

初めは絶対に無理だと言われて

いたNEW GAMEからの2コインクリアがいよいよ私たちの前へと姿を現わしつつあります。これも4面と5面の宝物のおかげです。

しかし、その道はいばらの道。つらく険しい道です。正確なパターンと確かな腕、それと正しい心が必要じゃ。よいが、忘れなさんな。作心じや、そいつてもワリには、127面でDUO、DIMENSIONでクリアしたりするわけだ。

表1を見て下さい。主な1コインクリアルートが書かれています。しかし、右側の3種はひどく遠回りしていることに気がつくでしょう。実は、この3つはNEW GAMEからの2コインクリアのために開発されたルートなのです。ではこの3つのルートの中より比較的一くまで比較的一く楽なコース(書の中表)を面マップ付で解説してゆきましょう。

マップに使われている記号は、

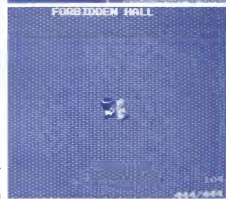
「MONSTERBUSTERS

世界統一規格」のつとて書か

れていますので、凡例を見て下さ



(真) (C)



(真) (C) (その1)



(真) (C) (その2)

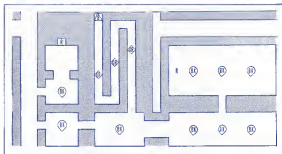


8: SHUNNED CAVERN

オレンジパンバイア×2 グリーンパンバイア×4 ブラックスライム×8
ブルーキャプテン×1

ルート: R(3)→B(10)

赤から青へのルートなので、ブルーキャプテンとは事をがまえずにすむ。ブラックスライムを甘くみないように!

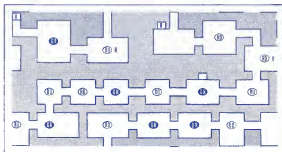


19: EMPTY CISTERN

ブラックパンバイア×8 グリーンスネーク×3 メイシ×1

ルート: R(8)→B(27)

慣れないうちは狭い通路のスネークは恐いかも知れないが、縦に動いている時に、横をサッと抜けてしまうのがコツ。メイシには要注意。



27: WATER LIME

レッドスライム×6 ブルースライム×4 グリーンウーズ×8

ルート: R(18)→B(30)

なぞるなぞるハズミの如きもの。5...を歩かないだけでエラクない。スライムを倒して通るが横を抜けるかは、あなた次第。

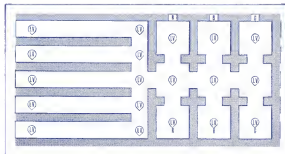
凡例

□: ドア (中の文字は色) □: 初めから開いているドア □: トラップドア
■: アイコン □: トレジャーボックス 単独の英文字: 鍵とその色
(モンスター)

○: パンバイア M: バット ◇: スネーク ○: スライム ●: ウーズ
○: D級ナイト (ブルーナイト、ブラックナイト、ミラーナイト、ハイパーナイト、リザードマン、レッドナイト)
○: C級ナイト (ブルーアイ、スチールハイパー、ピンクソード、ブルーシールド)
○: B級ナイト (シルバーハイパー、ブラックリザード)
●: A級ナイト (ブルーキャプテン、ブラックキャプテン、ゴールデンミラー、ゴールデンハイパー、ブラウンリザード、アキンドナイト)
○: ノーマルローバー ○: スーパーローバー ●: ランド・アース
○: ウィル・オー・ウィスプ △: イシターの幻影

(種別の表記)

LV: ライトバイオレット O, OR: オレンジ G, GR: グリーン BK: ブラック R, RD: レッド B, BU: ブルー Y, YL: イエロー PK: ピンク W: ホワイト V: バイオレット C: シアン DY: ダークイエロー DG: ダークグリーン MR: ミラー HY: ハイパー LZ: リザード AK: アキンド A: ACローバー

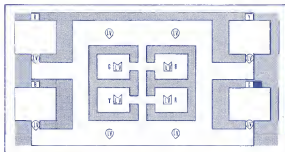


1: TOP OF THE TOWER

ライトバイオレットパンバイア×13

ルート: →B(3)

まずは問題ない。こんなことで経路をかせいでしまうのがないので、さっさとクリアしよう。いつものクセで See Status してはダメ! MPは1しかないのだから...

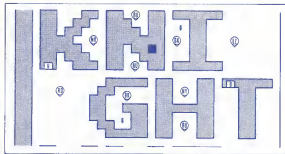


3: OBSERVATORY

ライトバイオレットパンバイア×8 ライトバイオレットバット×4

ルート: R(1)→Y(9)

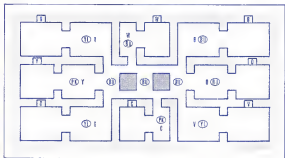
鍵はバットにさわらないように注意しながらギルに取らせるようにすること。ギルは100が400になるまで決して開てはならない。



35: KNIGHTS' CHAMBER

ブルーナイト×3 ブラックナイト×2 ミラーナイト×1
 ハイパーナイト×1 リザードマン×1 レッドナイト×1
 ルート: R33→B37

青の鍵の所にあるブラックナイトは、ギルのステータスに余力があれば倒してしまってもよいが、このぐらいいかわせる院が欲しい。



37: JUNCTION

ブルースライム×8 イエロスライム×3 ピンクスライム×2
 ルート: W35→V40

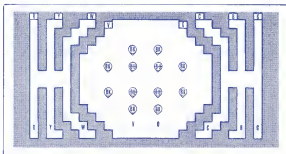
スライムが意外に手強いが、壁に上手くひっかけて止めてしまてファイアーボールを撃ち込もう。ただし、あまり無理に倒そうとすると時間切れになるので注意。



42: SPECTER CELL

ブラックウーズ×8 ブルーアイ×8 ドルイド×1
 ルート: R37→B39

ブルーアイをまくのは大したことはいませんが、ブラックウーズがけっこう怖い。ドルイドにも気を配らなければいけない。意外にしんどい面と言えらう。

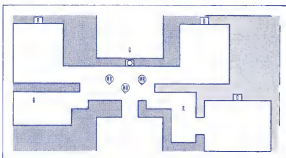


30: COLOSSEUM

ブルーキャプテン×4 ブラックナイト×8

ルート: R17→W、V→O、L→B30またはL→G30

27を抜けた君なら別にどうということはないだろう。紫のドアを出たらギルを上端につけておく。そうすれば、カイが鍵を取りに下側へ行った時、2人を同時に操作できる。多少前に自信があれば31へ寄った方がいい。アトの展開がかなり楽になる。

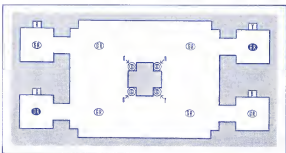


31: TRAINING YARD

ミラーナイト×3 メイジ×2

ルート: G30→宝箱→G30

ミラーナイトは足が速いので注意。宝を取ったら下に降りて鍵を取り素速に戻ろう。気を取られているとギルがメイジにやられるぞ！

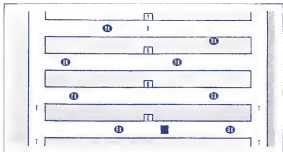


33: GREEN COURT

グリーンスライム×6 グリーンウーズ×2 グリーンローバー×4

ルート: G30→B35

グリーンローバーは足が速いので案にまけるはずですが、スライムに気を付けていればOK！

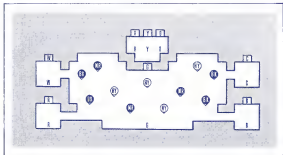


51: LIBRARY

ブラックウーズ×3

ルート: B64→R64

ひたすらブラックウーズが湧く。ポケツとしてとギルがウイザードの集合団ランチにある。気の抜けない面だ。



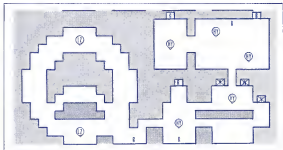
56: AUDIENCE HALL

ブラックキャプテン×4 ゴールデンミラー×3 ハイパーナイト×4

ソーサラー×1

ルート: B60→C、O→Y廊またはB61→G70

ルートの1は緑のドアの方がまともな知らないが、緑の鍵を取りに行くのは多少つらいかも知れない。ソーサラーが危険なので、ギルは連れ歩かないようにすること。



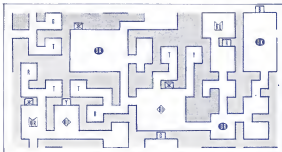
59: QUEEN'S ROOM

ハイパーナイト×5 リザードマン×2 ウイザード×1

ハイパーメイズ×1

ルート: B58→G70

マジシャンに気をつけなければ比較的安全な。緑の鍵はギルが取りに行くようにする。いざというときにはハイパーメイズの呪文なら多少くらってもかまわない(退化呪文なので、その場ではダメージを受けないため)。



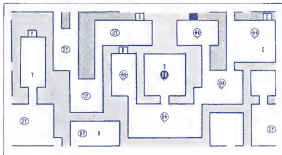
58: GOBLIN'S LAIR

オレンジバット×1 ブルーバット×2 ブルースネーク×2

グリーンウーズ×1 ブラックウーズ×2

ルート: R60→B60

下がってすぐのグリーンウーズは意外と危いので、ギルに余力があれば倒してしまふべきだ。他は問題無しだろう。

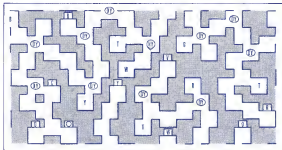


55: THIEF'S HIDEOUT

ダークイエロースライム×6 ブルーアイ×5 ブラックキャプテン×1

ルート: R60→Y、G→B64

ダークイエロースライムをまくのは別に難しくない。青の鍵はギルに取らせよう。もし途中でやられた時、3コインクリアに望みをなくするために、ダークイエロースライムを倒してかせぐ(後述)のいい。

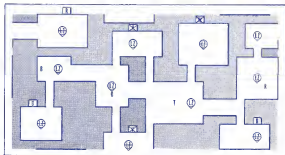


54: QUOX'S LABYRINTH

ダークイエロースライム×10 ハイパーナイト×1

ルート: G58→宝箱→Y61

とりあえず右の室を取るが、黄のドアまで行くには5匹のダークイエロースライムをかわさねばならない。Sleepを使いたいところだが、最終的な利源は裏にまかせよう。それとも120秒でスライムをファイアーボールで倒せるか？

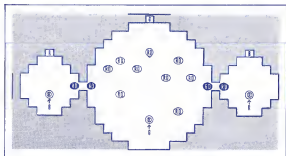


74: THRONE ROOM

リザードマン×6 ピンクソード×5 ハイパーメイス×2

ルート：B75→G76

部屋が広いので敵を多く分には問題ないが、ハイパーメイスには注意。通り道に壁があるので案は案。



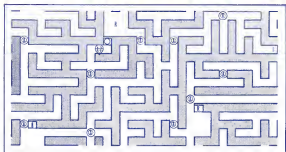
76: RED COURT

レッドスライム×8 レッドウーズ×4 レッドナイト×1

レッドローバー×3

ルート：B76→G77

中央へ出る通路のレッドウーズだけが邪魔。じっくり待つかない。できればこんなところで Sleep は使いたくない…。時間切れになっても部屋が広いので、けっこう逃げ回れるぞ！



80: SECRET CORRIDOR

ブラックリザード×1 AC ローバー×10

ルート：G76→宝箱→B80

いよいよ1コイン目の山場だ。残ったMPの内の1つを Shield に使い、残り全て Protection に使う。うまいパターンを作っても、宝を取って出口へ向うためには3匹のローバーとすれ違うことになる。内1匹はギルで倒せもが残り2匹は…。君のテクニクが要求される。自分なりのパターンでチャレンジしてみよう。

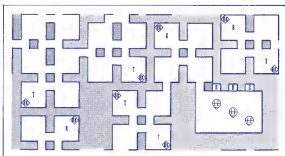


73: ANTECHAMBER

レッドウーズ×6 イエローローバー×8

ルート：R79→B75

ドアを出たらすぐに壁のドアの前を通り過ぎ壁の反対側回り込み、ローバーは通ってこれた壁のむこうで止まってくれる。そこで機会をうかがい、レッドウーズが動いたスキにギルが青の壁を取るようにする。

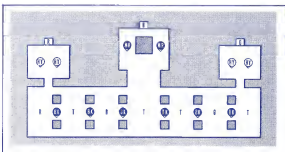


70: ATTENDANT'S ROOM

ブラックスネーク×8 ピンクソード×3 ドルイド×1

ルート：R70→B75

ここをクリアできれば一気に75まで行くことができる。さほどつらくはないが、なにせ青の壁が遠い。ギルが反対側から裏面に入った瞬間に、ドルイドの攻撃を受けないように！

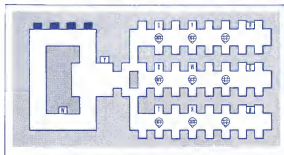


75: KING'S ROOM

ブラックキャプテン×6 ゴールデンミラー×2 ハイパーナイト×4

ルート：G76→B75またはR75→B76

マジシャンがいないので、カイの操作に専念できる。ドア前のゴールデンミラーがうっとうしいが、ここまで来れた悪なら問題ないはず。テクニクを見せてくれ。



101: HARNESS STORAGE

シルバーハイパー×3 ブラックリザード×3 ハイパードルド×2

ルート: G77→B(108)

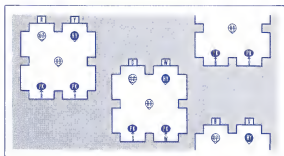
幅2マスの通路なので、けっこう見切れるが、青の鍵を取るのはデトつらいところ。ハイパードルドにも気を配れ!



81: FORBIDDEN HALL

ルート: R77→Secret Passage⑧

久しぶりにほっとできる面だ。時間いっぱいまで休んでから、例の方法で抜けよう。



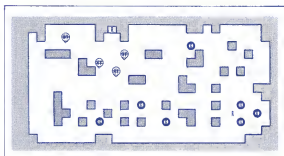
106: HALL OF WARRIORS

ピンクウーズ×4 ゴールデンハイパー×3 ブラウンリザード×3

ブルーシールド×3 ハイパードルド×1

ルート: R(101)→Y、W→W、V→B(117)

ピンクウーズが鍵を持っているが、もはや恐いとは言ってられないだろう。ギルがナイトにひかかったら危険だ、気ををつけろ。ループの回数を間違えたら最期、あわれ一撃おだぶつの BLUE COURT 行きだ!

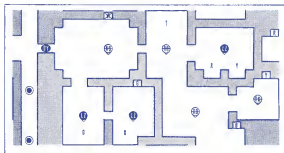


96: ANCIENT RUIN

シルバーハイパー×4 グリーンスーパー×1 ハイパードルド×2

ルート: Secret Passage⑧→R77

ギルはハイパードルドの攻撃を受けないうちに、出口の方へ向かわせておくこと。グリーンスーパーが多数いるが、部屋が広いので地形を覚えれば、けっこうまきやすい。



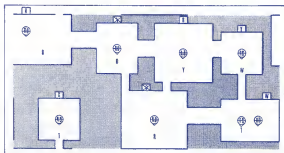
117: GUEST CHAMBER

ダークイエローウーズ×1 シルバーハイパー×3 ブルーシールド×4

ランドアーチン×2 ハイパーウィザード×3

ルート: R(106)→Y(121)

何がつらいうて、ダークイエローウーズが動くまで待たねばならない。その間に、ハイパーウィザードの集中砲火を浴びてギルがやられる可能性は大。もし、逃れたとしても右の通路まではギルを連れてこない、カイが黄の鍵を取りに行った瞬間にやられるぞ!



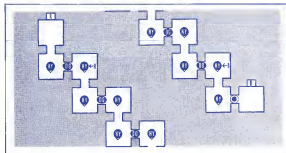
97: COMMON CHAMBER

ブルーシールド×7 ブラックリザード×1 ハイパーメイジ×1

ハイパーソーサラー×1

ルート: R77→W(101)

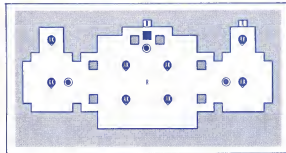
部屋が広いので問題ないでしょうが、マジシャンには気をつけるように。



123: PORTCULLIS

ダークグリーンウーズ×5 ゴールデンハイパー×11 ランドアーチン×1
 ハイバードルド×2 ハイパーウィザード×1
 ルート: R(122)→B(127)

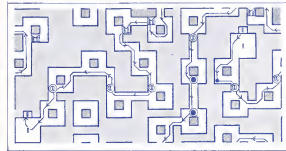
もう Protection で駆けぬけるしかない。ランドアーチンのところは引き付けてから Panic を使うといい(まけるにはまけるが、むずかしいので。)鍵を取るのを忘れるなよ。出口に入る前に Duo Dimension に合わせておくのを忘れるな。ASSIST は Panic に合わせておくといい。



127: ENTRANT HALL

アキンドナイト×8 ランドアーチン×3 ハイパーソーサラー×1
 ハイバードルド×1 ハイパーウィザード×2
 ルート: R(123)→B(128)

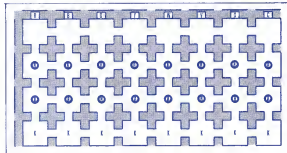
始まったらいきなり Duo Dimension、その後にもし MP が余っていたら Protection を張っていい。青のドアの方へ進み、ランドアーチンが来るのを Panic で足止めし、素速く Call Gil に合わせてドアの前でボタンを押す。
 一巻の舌の報われる瞬間だ。おめでとう!!



78: BOULDER PASSAGE

ブラックバット×4 AC ローバー×6 ランドアーチン×2
 ルート: R(31)→B(88)

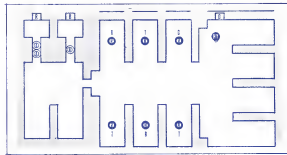
スペースが余ったので、この箇所のパターンを紹介しよう。図の黒点の所で止まってランドアーチンを集め、それから緑のように動けば Protection Large 数枚で用が足りるのだ。もちろん、Special は Call Gil に合わせておくんだぞー! 最後は連続で Call Gil だぞ。



121: COMMON ROOM

ブルースーパー×16 ハイパーウィザード×1
 ルート: R(117)→7(123)

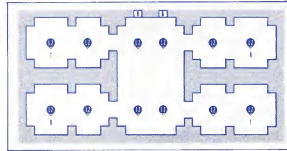
1 コインではここが限界。おつかれさま。実は Heat Body 2 回使うだけで、この部屋は突破できる。パターンを見つけてよう。確実に抜けるために Detect Key も使いたいとこだが……。ハイパーウィザードは倒しても、倒さずとも可という所。



128: CHARIOT HANGER

ゴールデンハイパー×1 AC ローバー×3 レッドスーパー×6 ハイバードルド×3 ハイパーウィザード×1
 ルート: G(121)→G(121)

おっとっと、ここはハマリ部屋。121から戻ってここへ来た時は、カいはゴールデンハイパーをよけながら、ギルに鍵を取らせに行こう。但しマジシャンには要注意。とっととおさらば!



122: WAITING ROOM

ブラウリザード×12 ハイパーソーサラー×2 ハイパーウィザード×2
 ルート: R(121)→B(123)

もはや、この位の図はキミにとってはなんでもないはずだ。マジシャンにだけ気をつければ楽勝だ。



山田 龍一 (1970年)

表4 船況表

船名	船種	船主	船長
ZAPE (白)	メキシコ	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。
POISON (赤)	フランス	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。
ANTI SHIELD (黄)	ドイツ	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。
PARALYZE (緑)	スイス	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。
DRAINER (青)	スイス	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。
POISON & PARALYZE (黄)	スイス	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。
HYPER ANTI SHIELD (青)	スイス	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。
HYPER ZAPE (黄)	スイス	ブルースライム	キルのスタートスと6歳少々である。以後、その船をアリアスとする。1時15分にアリアスと6歳少々である。

その10 前号の補足と ごほれ話

正直言って、今の私は大変窮乏に
来ている。BGM誌の10月号に

GAME誌のルームリストが先
うつけられていたが、しかし
もオリジナルと違って、その
証証に、同じ「方通行やト
ラップ」などの表記の必要部
分が共に書き換わっている。

で、私がコピー対策にとって版
では、わざと伏せておいた7巻目
のCOMMON HALLの2つの
トラップドアを言っている。こ
んな簡単な部屋、自分で開けた
のなら間違いないわけではな
い。まったくもう。

ま、クダチ言っただけでし
やないで、前号のルームリス
トの説明と行なっている。
まず上段に書かれているアル
ファベットはドアの色を表して
RがRed (赤)、BがBlue (青)、GがGreen (緑)、Y
がYellow (黄)、WがWhite (白)である。

また、クダチ言っただけでし
やないで、前号のルームリス
トの説明と行なっている。
まず上段に書かれているアル
ファベットはドアの色を表して
RがRed (赤)、BがBlue (青)、GがGreen (緑)、Y
がYellow (黄)、WがWhite (白)である。

toe (目)、VがViolent
(赤)、OがOrange (橙)、
CがCyan (水)を表し、また
SはSpecie (特殊)を
意味します。

☆印はルーム内移動を表します。
△印は一方通行の出口を表します。
○印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

☆印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。
□印は一方通行の出口を表します。
△印は一方通行の入口を表します。

からです。ちなみに、KATはF
EMALだったOOO O O M
と入っています。あれはそこに
至上最善のイメをみたしよ。

☆永久バターン?
Dにきく、残りタイムが10
秒増えることを利用した永久バタ
ーンは、数度でいい、特に88、
111という4は有難く、これを
利用してCUREを有さないで効
率のいい1時間はかかるけど、
経験値がせきまがでます。また、
56でダイクイエロスライム側
で戦法は、MPを消費しない
で、低レベルのカモ成長させる
のはとてもいいです。

他にも、56と54を復讐してE
ALを使おうと経験値をかせぐ方
法もありです。

また、一方の永久バターンとは
TIME STOPが後の面を脱
という二つを利用したバグ、
TIME STOPが有効な時間
中に隠し通路に入ってしまうと、
出た面では永久にTIME STOP
OPがかかったままになってしま
います。(あり、変い。)

☆進化
何か知らないけれど、あまり
たないというのがあるが、
多くの場合は水色呪文をくっ
ついていること(表)で、こ
れは表面時タメジがないの見
え方。

☆進化
何か知らないけれど、あまり
たないというのがあるが、
多くの場合は水色呪文をくっ
ついていること(表)で、こ
れは表面時タメジがないの見
え方。

☆進化
何か知らないけれど、あまり
たないというのがあるが、
多くの場合は水色呪文をくっ
ついていること(表)で、こ
れは表面時タメジがないの見
え方。

☆進化
何か知らないけれど、あまり
たないというのがあるが、
多くの場合は水色呪文をくっ
ついていること(表)で、こ
れは表面時タメジがないの見
え方。

落しが必要です。要注意。
☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

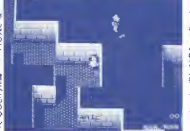
☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。

☆強力HEAT BODY
よくHEAT BODYでア
チンを倒したんことになりま
すが、私はウィスプもHEAT
BODYで倒したことがあんな
はいていないたんだつたです
よね。あれは。



BASIC マガジン(61年10月号)の 「THE RETURN OF ISHTARルームリスト」の 無断転用について

明らかな転用

電波新聞社発行「マイコンBASIC」マガジン10月号に掲載された「ザリタキン・オブ・インシュア」連載第4回「手塚・藤原・若原と執事」の記事中で、26頁と27頁の裏の間にそう入られておりました。「THE RETURN OF ISHTAR」ルームリスト(2)です。

大切な著作物

「THE RETURN OF ISHTAR」のルームリストは、このゲームを攻略するうえで、欠かせないものではないのです。その意味から、私達はインシュアに燃える読者の皆さんに、攻略のヒントを渡すことができない、本門秘伝の伝言とも考え

ルームリストを作成し、掲載させていただきます。このように、インシュアのルームリストの作成は、このゲームを完全攻略しておくことが必要です。同時に各室各ルームの記明な記録を続け、完成させることが必要です。

ではあがったもの(印刷されたもの)は単なる表しか見えないでしょうが、その枚の表は、大量の時間と労力と工夫と、そして才能と決して買えない知識ではなく、一統的に書いて、それなりの才能が必要と思うので、ご注意ください。だか、私達ゲームをする者は、自分のつりあげた、この1冊のルームリスト、1頁の記事に誇りと責任を持って見ます。それは、無断で転用すること、明らかに「著作物の侵害」行為にあたります。

なぜ転用なのか

「BASIC」マガジンのルームリストがなぜ転用なのか、と云えば、表の類似性といふだけではない(見易性の向上)とだけ

ルームリスト(8月号44頁)と図表原稿(むすこの図表原稿)を中心として、用いなければ「BASIC」マガジンのオリジナル・データシート(なんといふ?)と銘打ったルームリストは決して出現するはずはない、ということです。

具体的には、リス・作成の意図的に純粋なミスにつけて、表にそのミスを含めおきました。そのミスは「THE RETURN OF ISHTAR」のルームリストを作成する方のあるミスでは、必ず、簡単に指摘つくります。そのミスは3カ所つづられており、それを「BASIC」マガジンのルームリストはミスのまま掲載しております。

①No.34「トラップの2カ所が必要の」に、欠けています。(見易性の向上とルームリストをつくられたミスのため)

②No.47「W」は正しくは「Y」がつくべきなのに、当然「印」がない(見易性の向上とルームリストをつくられたミスのため)

私達の基本姿勢と対処
私達は、BASIC マガジン10月号の発売直後「ザリタキン・オブ・インシュア」連載第4回「手塚・藤原・若原と執事」を掲載して、権利者として、利益を享受する権利があることを立証し、権利者としての立場、利益を享受する権利があることを立証しております。

このような、私達の基本的な考え方から、今回「THE RETURN OF ISHTAR」のルームリスト無断転用について公表した次第です。

最後に、この件につきまして、「BASIC」マガジン編集部、ザリタキン・オブ・インシュア監修者バートン・J. 執筆者手塚、藤原、若原、向氏に、責任がありまう、というて話し合い、事実といきまうの聲明に向けて努力する用意のあることを、明らかにしております。

◆BASIC マガジン(同年10月号)より

部屋名	フロア	東	南	西	北	東	南	西	北	備考
LOUNGE	53	63								
AUDIENCE HALL	50	61	10	50						
COMMON HALL	70	71								トラップがあるべきなのに、見易性の向上につくられたミス
THE ESCAPE	63	72								
QUEEN'S ROOM	52	53	72	73	74	75	76	77	78	79
ATTENDANTS' ROOM	56	75	67							
CLOSET CHAMBER	67	74	72	73	74	75	76	77	78	79
SERVANTS' HALL	68	71	76							
ANTHROPOLOGY	69	72	73	74	75	76	77	78	79	
THRONE ROOM	71	75	78	79	80	81	82	83	84	
KING'S ROOM	70	74	73							
DRAW COURT	72	74	83							
DRAGON'S LAIR	54	77								文(54)と念ふべきなのに、見易性の向上につくられたミス
BOULDER PASSAGE	52	66								54のミス
ADMINISTRATION	71	72	73	74	75	76	77	78	79	
SECRET CORRIDOR	76	81								
FORGOTTEN HALL	82									

部屋名	フロア	東	南	西	北	東	南	西	北	備考
GREEN COURT	25	35	30	19	27					
UNDEAD GRAVEYARD	37	37	37	37	37					
KNIGHTS' CHAMBER	33	37								
INVLADATE AREA	31	37								
SUNLIGHT	34	38	43	38	35	42	35	42	35	
CHAPEL OF EVIL	37	42								トラップがあるべきなのに、見易性の向上につくられたミス
TEMPLE OF CHAOS	31	44								見易性の向上につくられたミス
SACRED CHAMBER	31	41								
SHRINE OF EVIL	31	41								
SPECTER CELL	37	52	57	57	57	57	57	57	57	
CAVE OF GRAMMAR	30	47								
PRIEST QUARTER	39	45								
CHAMBERS	44	48								
HOLY OF HOLIES	22	12								
INTRIGATE PATH	42	52	57	57	57	57	57	57	57	
TRAP CEILING	40	54	54	57						
PRIVATE ALTER	41	54	57							
GOBLIN'S LAIR	42	56	57	57	57	57	57	57	57	
THEY'S HIDEOUT	54	52								
CROSS POINT	47	58	58	51						
FORGOTTEN ROOM	50									
TROPHY ROOM	48	60	57	57						
UPWARD PASSAGE	48	64								
TRAP DOOR	56	64								
ALCHEMIST'S ROOM	51	73	83	77						
BOLDOR	52	68	77	77						
MUSEUM	54	68	77	77						77とあるべきなのに、見易性の向上につくられたミス
LIBRARY	58	100	77	77						
MAZE QUARTER	53	100								
GORMITORY	58	82								
GUARD'S LADYRINTH	58	82	54	57	100	77	77	77	77	

見易性の向上とルームリストをつくられたミスのため、私達は、BASIC マガジン10月号の発売直後「ザリタキン・オブ・インシュア」連載第4回「手塚・藤原・若原と執事」を掲載して、権利者として、利益を享受する権利があることを立証し、権利者としての立場、利益を享受する権利があることを立証しております。

私達の基本姿勢と対処
私達は、BASIC マガジン10月号の発売直後「ザリタキン・オブ・インシュア」連載第4回「手塚・藤原・若原と執事」を掲載して、権利者として、利益を享受する権利があることを立証し、権利者としての立場、利益を享受する権利があることを立証しております。

ピンボールコーナー

これはBLACK & BULLET全貌。

ブラック・ベルト



これが「黒」の5つのポイントを狙え。



問われるぞ ショットのテク

実はこのブラック・ベルト、久しぶりにショットのテクがいるマシンなんだ。右側のシェードレインを見てくれ。ちょうどまんなかあたりに、READYと書かれたライトとロールオーバーセンサが見える。さらに、上端にはキノコ型センサも見える。ショットが手前のセンサを通過してから奥の

センサに当たるまでの時間が、長ければ長いほど高得点を得られるようになっていくんだ。つまり、奥のセンサにより速かに当てればいいんだ。

最低は0点（まだならなきゃ当然だわな）だけど、最高は25000点。さらにゲージのEXTREME LIGHTが点滅している時は、エキストラボールまで狙えるんだから、のがす手はないぜ！

めざすは黒帯！

このマシンの攻略の大きなポイントは、プレイフィールドの倍率

だが、これを上げるためにはフィールド中央にある「敵」の5箇所（攻撃を決めなければならぬ）に、その5箇所は、「黒」、「右脇」、「左脇」、「上腕」となっている。「黒」はフィールド中央のソーサー（なぜか敵の股間にソーサーがあるが）に入れる。「黒」はそれぞれ側からランブレン（上段の赤いレインを逃す）はそれぞれ、もも、ひざ、ふくらはぎの3箇所のバンクを取る……ということによって、その場所のライトを点灯できる。5つのライトを点灯すれば、プレイフィールドの倍率があがるというわけ。

ところでこの倍率、相手の帯の色で表されていて、2倍だと黄色

帯、3倍だと緑帯、4倍だと青帯、そして5倍（これが上限）だと黒帯になるのだ。黒帯を取れば、かなりの高得点が期待できるから、目指すは黒帯！というわけだ。

また、「黒」以外の4つを先に点灯させてから「黒」を決めればエキストラボールも取れる。但しこ

れには時間制限があって、他の4つが点灯してから一定時間内（ソーサーの手前の赤い矢印が灯っている間）に、ソーサーに入れないといけない。世の中、それほど甘くはない。

奇襲上のボナペーシ、自衛はエキス



ややつ、開発者が編集部にやってきた

9月某日、この日は特別な日であった。なんと、我がゲームスト編集部は源平討魔伝の開発者がやってきた。

編集部 はじめまして。わざわざおいでいただき、ありがとうございます。みなさんどうもが聞けるだろうとワクワクしています。まずは源平討魔伝について、

製作の意図とか発想、開発中の苦労話とかお話をうかがいたいと思います。

——ゲームスト編集部で、会談はおこそかというところは全くなく編集部のみんながワイワイと騒がしい中、ナムコの中海氏、高橋氏、大久保氏を囲んで、このインタビュースタートしました。

編集部 自己紹介などをお願いします。

中海 ええと、サウンドを担当しました中海です。この源平の前はサンダーセプターやモトスのサウンドも担当しています。

高橋 キャラクター担当の高橋です。あのパラデュックのキャラクターをつくったといえば、おわかりだと思います。

大久保 私は、プログラムを担当した大久保です。ファミコンのバトルシテイのプログラムもやります。

敗者の怨念がパワーなのだ

編集部 なるほど、なかなかすごい人達なんですね。ではまず、源平討魔伝のアイデアがどこから来たのか教えてください。

大久保 まず、純日本的なものを作りたい、というのが始まりです。時代劇という江戸時代と相場が決まっているんですが、それではありきたりすぎるので、時代を他に求めたわけです。一方、今の日本の人のルーツを探っていくと、源氏、平氏、藤原氏のつに集まってくるんです。その中の2つが、日本を2分した争い、僕は平氏系なんです、歴史のうらみをはらしてやろう、と考えたんです。

編集部 源平討魔伝は、映像的にサウンド的にも際立っているんですが、何が面白いんですか？

中海 それではですね、ナムコの社内映像や音楽を追求してこういうセクシオンがありまして今回の源平討魔伝は、その映像展開という面、そこそこ深くかわつており、本格的なプロモーションイルムの製作も進んでいます。将来的には、源平討魔伝を映画化するなんていうこともぜひやってみたいですね。

中瀧憲雄・高橋由紀夫・大久保良一の各氏

怨念じやー 恨みをはらさん

——なるほどね、歴史を勝手にとった発想は、ここからきたのか？ 感心。

大久保 そうすることによって負けた側の怨念という面がハッキリしてゲームの世界も明確になりますからね。

今でも惜しいね 消えたキャラクター

——すごい、やっぱりナムコ。なかなか気合が入っているなあ。

編集部 開発にまつわるお話など。

高橋 そうですね、かなりハードスケジュールだったので、ひと月位、会社に泊り込んだりしましたね。夜は空調が切れて暑くて苦しいんです。

——このあたりから、場が気案



源平討魔伝の公開前

になってきました。ナムコの人でも苦役していることをボロッと喋りそうですよ。

高橋 個人的には、数多くのキャラクターが没になったのが残念です。容赦の問題で、入り切らないわけです。入れたつもりが手違いで消えたり泣かれました。それに、今回はパラデュックの14倍というキャラクター容量なので、

ました。大学時代は、パソコン雑誌にゲームプログラムを送ったりしていたんです。

絵を書くのがひどく大変で、アルバイトの人と必死になってやりましたね。

編集部 プログラムのほうでも大変だったんですか？

大久保 ええ、容量が足りなくて、あっちこっちをけずって、ちよつとでも多く入れようと、やりくりしたのが大変でしたね、まるでパソコンやってみないで…。

——うーん、昔のパソコンはメモリが少なくて、プログラムがすぐあふれて大変だったんだ。

中瀬 サウンドの方では、このゲームの特徴の音声合成機能に、ナムコ初の声優さんを使って気合

を入れてます。あと、今回は本格的にFM音源にとり組んだ作品として、和洋のイメージの融合を狙っています。

消えたキラクターにはどんなの
がいるんですか？

高橋 いっぱいいました。仁

王様とか、尼さんとか。尼さんなんかは、急に抱きついてきて、「ハナシマセヌゾ」なんて言っちゃうんですよ。ちらつと足が見えたりして、色っぱいんです。(笑)

——ううむ、なんて惜しいキャラクターなんだ。

大久保 あと、今回は京都に取材しにいつてるんですよ。ちゃんと平清盛にお参りして、いろいろ資料を集めてきたんです。もちろん名物うどうすいも食べてきました。

——その時の話を聞いて、編集部一同大爆笑でした。

編集部 ゲームの中で、お遊びで何か入ってるとかありますか。

高橋 駄洒落の国というのがあ
るんですよ。しょうもないギャグ



——だいぶ、話もハズんできま
きた。

綱集部 一つ気になるんですが
四谷怪談の映画みたいに、お蔵い
なんかはしたんですか。

中瀬 それなんですよ、たたら

れたんですよ。

——えつ、編集部一同ギクツ。
中瀬 京都で清盛の方はお参り

したんですが、頼朝の方は行っていないんです。鎌倉ですから、近い

んですけど……。

高橋（不気味に）そこで、僕と大久保さんがバイクでコケて血

流したり、デザインのバイトの人がビデオの撮影中、岩場でひっくり返ったり、足を、傷口が悪化して切り落とすハメになるとこだった。

活発に意見を交換したい

編集部 源平討魔伝製作にかかわるエピソード、面白いお話をう

かがつてきた訳ですが、最後に、源平討魔伝と離れて結構ですから

これだけは話しておきたい、ということがありますたら、どうぞ。

中瀬　そうですね。開発にたずさわる者として、ぜひ実現したい



横さん(上)と中瀬さん



君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア

 ,

PTS.

 月 日

達成

面数等

備考

ゲーム
センター

名前

住所

電話

氏

名

スコア
ネーム

住

所

電話番号

 ()

年齢

才 男・女

感

想

以上のスコアを記録したことを証します。

証人

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

1101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ *GAMER* 行

キ
リ
ト
リ
線

(ふりがな)

お名前

年齢 () 才

性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□ □□ 電話 ()

①小学 () 年 ②中学 () 年

③高校 () 年 ④大学 () 年

⑤社会人 ⑥その他 ()

●コナミキッズクラブ



②ヨットパーカー⑤
(プレゼント)

③キャップ③
(プレゼント)

④Tシャツ⑤
(プレゼント)

⑤ウエストバック
(プレゼント)

ゲームスト流 大紹介

ナムコオリジナル
Tシャツ 1800円



①ゼビウス
Tシャツ1800円
ナムコ
(プレゼント)

オーバーオール(非売品)



ブルゾン(非売品)

●ナムコ直営店聖蹟桜が丘キャロット
ユニフォーム

キャラクタージェッツ & メーカーユニフォーム

⑥スーパースターフォース (プレゼント) ⑦ソロモンの鍵M (プレゼント) ⑧マイティボンジャックM (プレゼント)



●タイト1直営店の
ユニフォーム(非売品)

プレゼント応募要領
「オッ、いいじゃない」と言っ
てくれた君、プレゼントと表示さ
れているキャラクタージェッツ類を
プレゼントしよう。
希望者は番号をハガキに書いて
係まで送って下さい。
宛先 〒101 東京都千代田
区内神田 一五 一五 柴田ヒ
ル新声社 ゲームスト編集部
「キャラクタージェッツ
プレゼント」係



●デクモTシャツ

吉田真規子さん 内田未希さん 萩原 新さん 74



おめでとう!! 栄光の戦士 GAMESSTAR

通!!
ハイスコアを載せていないお店を出したハイスコアも。とじこみのハガキを使用してければ、このコーナーで載せちゃうゾ!!
注: 順位は、前号を含めた総合順位を集計してつけています。

●サラマンダ

- 1位 4,825,560点 ACU-Y.N (東京)
2位 3,436,366点 SKY (神奈川)
3位 3,192,460点 STAC-DRU (大阪)

●アルカノイド

- 1位 1,247,450点 ITP-魔王-山河修彦 (東京)
2位 1,255,980点 JOE スツカ (京都)
3位 1,223,320点 B.B.B (鹿児島)

●熱血硬派くにおくん

- 1位 703,480点 VERTEX-AVL (神奈川)
2位 603,450点 松下俊二 (大阪)
3位 548,050点 よいこのかちくん (愛媛)

●ファンタジーゾーン

- 1位 25,611,160点 NEC (岡山)
2位 23,014,480点 STAC-NSB (大阪)
3位 21,584,000点 浜松岡次

●アテナ

- 1,000万点達成者
Tag (MARS)---EVERY無し (福島)
SUPER EXTRA---EVERY有り (愛知)

●イシターの復活

- MAIN GATEクリア
全国多数の皆さん

●ワールドカップ

- ファイナルクリア T.S.、平川卓、Lucky
7 AKABEE、Y.H. 原田芳幸、河村浩二、Mr.
ラッセル その他多数の皆さん

●アルゴスの戦士 (全面クリア)

- 1位 6,038,960点 Sergeant Pepper (京都)
2位 5,742,320点 AKO-AKO (埼玉)
3位 5,560,960点 原ボーン (鹿児島)

●エンデューローレーサー

- 1位 42,193,744点 FPG-BON (千葉)
2位 35,189,818点 しくちゆうど (青森)
3位 25,186,485点 AsA (Supreme) (福島)

めざせ ハイスコア!!

ゲーム機に表示される数字...それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

ゲーム人気度ベスト10

この人気度は全国各地30軒あまりのゲームセンターの調査によるものです。

順位	前回順位	機種	メーカー
↑1	初登場	サラマンダ	コナミ
↑2	初登場	アルカノイド	タイトー
→3	3	熱血硬派くにお君	テクノスジャパン
↓4	1	ファンタジーゾーン	セガ
5	初登場	アテナ	SNK
↑6	9	イシターの復活	ナムコ
↓7	2	アルゴスの戦士	テクモ
8	初登場	ワールドカップ	テクモ
↓9	4	グラディウス	コナミ
10	初登場	エンデューローレーサー	セガ

(注) 全国各店から提出していただいたゲーム順位を1位10点、2位9点……10位1点として計算し、その総計(総点数)を基にトータル順位としました。(9月20日集計)

寸評

それと、NEWゲームの中にまじってファンタジーゾーン、ワールドカップ、グラディウスなどががんばってます。次回は、AMショー明けのNEWゲームが多くはいるので、ランキングの変動が予想されたい予想どおりの1・2位でしょう。(悠理)

ゲームコーナーロン

札幌市北区新等保12条1丁目1-5 ☎(011)761-6172

1	GAME	H/S SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	1,591,000	石川司	3周3コイン
2	グラディウス	1,191,600	千葉	3-4
3	スペースハリアー	40,374,170	ヒューマン	全周クリア
4	ガルディ	999,300 + α	熊沢	"
5	アルゴスの戦士	5,218,750	佐々木	"
6	熱血硬派くにお君	468,550	藤原直	4周目4周
7	ガントレット	4,752,698	安藤、ラッセル	レベル100
8	ファンタジーゾーン	9,413,300	IPON 川田	11面
9	アルカノイド	895,210	"	30周
10	ダンパ松本	1,337,170	沢本浩吉	R24

プレイシティキャロット夢似店

北海道札幌市西区等保2条2丁目 夢似店ティーンビル

1	GAME	H/S SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	2,135,300	田中博史	3-5
2	サンダーセプター	434,340	スズキひろし	10-4クリア
3	イシターの復活	128面クリア	9名	
4	アルカノイド	881,160	西村賢治	全周クリア
5	ガルディ	1,000,000 + α	梅崎つたて	クリア
6	モモコ120%	1,283,700	中居崇	全周クリア
7	アテナ	336,650	佐々木義久	R-7
8	ランダムクラッシュ	168,300	佐々木義久	
9	ウルキュールの戦艦	全周クリア	6名	
10	パベルの塔	292,000	内村直哉	全周クリア

アポロ

東京葛飾区新市町2-16-10 ☎(0423)95-1880

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,970,800	T A K O	
2 インターの復活	128面クリア	K I N	
3 アルゴスの戦士	3,922,660	J S T	最終面クリア
4 ファンタジーゾーン	11,259,300	A A M	
5 アルカノイド	1,183,000	G T X	
6 ガンズーク	1,873,850	E N D	
7 ワルキューレの戦	最終面クリア	T M 智博	
8 ワンダーボーイ	8 - 0	T S	FINAL
9 ダンプ松本	7,853,260	T O E T R O U	7割クリア
10 ワンダーセプター	426,100	P O L	最終ランタ

ブレイシティキャロット集落

東京葛飾区東船場1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	4,826,500	ACU-Y N	7-2
2 アテナ	2,233,800	ION REDY Y	最終面クリア
3 タイボウ(2P)	163,950	YIP	C P
4 アルカノイド	1,287,450	IP	A L L
5 ワンダーセプター	464,460	FANEY KE TSE	MASTER
6 タンク&タナシ	133,980	ION REDY Y	5面
7 ワンダーボーイ	2,549,950	宮崎博人	5人設定ミス
8 X ミッション	全面クリア	バーベ佐竹	最終面クリア
9 ガルデア	1,224,300	1人	3周目1面
10 ジェムコレクター	28,134,141	PPG-BQN	47910

ブレイシティキャロット集落



ゲームプラザ・サ・ゴリラ

東京都葛飾区東船場1-14 サンシャインシティ文化館B1 ☎(03)983-9410

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スラップファイ	3,484,410	Y F	
2 アルカノイド	1,176,180	森沢浩	
3 サラマダ	2,217,300	AKO-LUM	
4 アテナ	909,250	会城山29号	
5 モモコ25%	136,620	N 8 8 9 VISEN	
6 エンペルレーサー	2,401,242	梅沢	
7 グラディウス	2,207,800	A N 軍団	
8 ハンゲルパイソン	47,869,610	森沢浩	
9 ワルキューレ	73,000	C H I	
10 パンダーボーイ	131,500	YU 2 タリマン	

サンベディックナムコランド

千葉県習志野市津波1-161 ☎(0474)327-5182

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	2,223,800	C O M	3-5ノーマル
2 アルカノイド	998,310	森 健	全面クリア
3 エンペルレーサー	16,132,105	YU A	8割クリア(2周目)
4 ワルキューレ	109,000	Deeth	ネオリス
5 A S O	3,026,040	YU A	全面クリア
6 モモコ25%	116,320	あまのこい	2周目の18P
7 X ミッション	985,400	C O M	
8 ワンダーセプター	461,170	C O M	MASTER
9 ロングラン(7P)	1,910,990	C O M	LEVEL 5
10 おかしな作戦	79	あまのこい	さいごまで

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0248)214-2121(内)262

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アテナ	10,000,000+	Tag(MARS)	2P 100%クリア
2 フロムン	8,172,634	Tag(MARS)	2P 100%クリア
3 スラップファイ	9,999,000+	SQL (Survive)	2P 100%クリア
4 ワンダーセプター	462,150	#	2周目クリア
5 アルカノイド	1,072,510	#	最終面クリア
6 闘いの脱獄	1,612,000	#	2周目クリア
7 ワルキューレ	539,600	#	1コイン3面
8 エンペルレーサー	25,186,405	Ash (Survive)	2P 100%クリア
9 アルゴスの戦士	4,229,310	KID (Survive)	2P 100%クリア
10 サラマダ	2,278,600	PKS (Survive)	2P 100%クリア

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 池田ビル ☎(0286)34-0611

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーゼビウス	1,375,040	ARM	ベルゼビル全破
2 クラッシュタナシ	89,600	ベルゼビル全破	
3 ロボレス2001	1,275,000	ランサー・熊	R-15
4 サラマダ	1,725,000	DERMERS	
5 ガルデア	396,800	橋本裕大	1コイン
6 アテナ	162,100	かつみ	最終面クリア
7 ワンダーボーイ	636,470	小野道弘	
8 シティコレクション	205,200	小野道弘	リバイバルズ
9 ユーティリスター	812,400	Kotosawa	
10 エンペルレーサー	30,163,743	たけしーし	3'55'40

二荒キャロットハウス



ボニーワールド・サ・ゴング

埼玉県所沢市町1-9 ☎(0429)25-5477

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 無敵戦にいく	343,600		
2 アルカノイド	1,051,900		
3 サラマダ	1,510,700		
4 スラップファイ	1,690,310		
5 ファンタジーゾーン	10,997,950		
6 ワンダーボーイ	2,049,710		
7 スラップファイ	12,391,400		
8 ハルモニエ	7,377,790		
9 アテナ	1,819,550		
10 悪魔の脱獄	339,500		

amusement house MARY POPPINS

埼玉県熊谷市堀町15-12 ☎(0429)71-5152

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	2,892,400	高橋 ちやん	1コイン
2 アルカノイド	1,133,150	A P A	全面クリア
3 ファンタジーゾーン	10,858,520	AKO-LUM	
4 アルゴスの戦士	5,742,330	AKO-AKO	全面クリア
5 インターの復活	128面クリア	A O I	
6 グラディウス	2,539,700	N O V	ディカス
7 無敵戦にいく	364,150	さくらん	
8 ハルモニエ	9,069,360	AKO-LUM	55面
9 ワンダーボーイ	713,620	PAP	
10 闘いの脱獄	929,490	N O V	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市第一番町7-22 ☎(0176)224-0905

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,833,600	松田真樹	
2 エンペルレーサー	35,018,910	いしけい	ノーマルクリア
3 アテナ	1,361,000	dirty pan	
4 鉄甲艦	664,850	MARSH ASH	全面クリア
5 アルゴスの戦士	3,558,230	佐 隆	全面クリア
6 ハンゲルパイソン	30,344,220	いしけい	ノーマルクリア
7 スラップファイ	559,300	関谷健雄	ハード
8 ファンタジーゾーン	10,869,340	MARSH ASH	
9 ワンダーボーイ	629,340	B A C	
10 スラップファイ	292,120	松田真樹	

DLL + 和店



DLL 屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23-5011

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 グラディウス	1,244,700	すずき けん	
2 ファンタジーゾーン	14,680,400	さくらん	全破
3 悪魔の脱獄	1,481,500	VGG-KMD	
4 アルゴスの戦士	3,429,350	ズンちゃん	
5 無敵戦	7,005,100	VGC-WPB	
6 ギャラクシー	1,020,910	恋とオムレツ	
7 ドラゴンバスター	3,939,840	ズンちゃん	
8 バックランド	713,770	ズンちゃん	
9 1942	12,063,490	ズンちゃん	
10 スラップファイ	3,457,260	ケンちゃん	

ヒノテバガス

宮城県仙台市青葉区1-10-23 日乃出ビル3階 ☎(022)644-9570

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 カルデア	1,482,000	5 K S S A Y L S T	
2 アルカノイド	1,060,210	くすしたろ	
3 ファンタジーゾーン	12,389,120	中ノ良太郎	
4 ワンダーボーイ	665,120	まるじ	
5 エンペルレーサー	16,506,180	TOP ONE	
6 ガルデア	999,950	まるじ	5周目
7 A S O	2,284,710	H 8 8 8 8 8 8	
8 闘いの脱獄	900,450	I, Z	2周目
9 ファンタジー	110,200	N, K	
10 悪魔の脱獄	1,573,400	S, C, M	

AMUSEMENT HAUS

宮城県仙台市青葉区1丁目2-1 ☎(022)384-0247

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アテナ	2,179,560	高橋 ちやん	2PANK UP
2 スラップファイ	2,334,650	#	#
3 ファンタジーゾーン	9,984,000	#	#
4 アルゴスの戦士	3,552,430	#	NO EVERY
5 無敵戦にいく	303,840	高橋 ちやん	2PANK UP
6 ワルキューレ	218,700	丹野浩明	
7 インターの復活	128面クリア	丹野浩明	
8 シティコレクション	532,050	高橋 ちやん	2PANK UP
9 ガンズーク	1,410,250	丹野浩明	
10 無敵戦にいく	543,350	高橋 ちやん	NO EVERY

小野塚商店(愛称: トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町1-32 ☎(045)733-9821

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 アルカノイド	315,530	SZMR	
2 IKARI	203,400	HKEYSH	
3 インターの復活	1,021,940	SKY/KNMR	クリア5人
4 黄金の城	1,361,750	KKEYSH	
5 グラディウス	432,600	ONOR	
6 サラマンダ	3,436,300	S X Y	1 コイン
7 スペランサーII	180,300	HRMSH	
8 スラッシュファイブ	2,194,900	HSMT	
9 ロボレス2001	1,910,850	ERBW	
10 ワンダーボーイ	727,710	SZMR	

プレイシャトル

神奈川県横浜市磯子区久木町4-109 ☎(045)251-8340

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 モスコ20%	842,300	平石 浩	10周
2 熱血闘士(おくん)	709,400	VERTEX A.V.	17周
3 サラマンダ	2,249,600	ECL.MAN	24周
4 ワールドカップ	5-0	平川 卓	全クリア
5 サルゲースター	462,400	FANCY KETOS	#
6 アテナ	1,647,800	EOL.TOPPE	#
7 X X シュン	1,074,600	野島 けんすけ	5周
8 スラッシュファイブ	254,300	EXTHEME	ノーマル
9 アルカノイド	4,693,660	SHIRYU	21周クリア
10 ソロモンの財	9,305,184	FANCY KETOS	OII HT F46

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市南千手1-3-7 セントラルビルB1 ☎(0263)33-6744

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 黄金の城	12,000,900+α	巻-八巻	3周目3面
2 サラマンダ	1,890,600	Lucky 7 (New Win)	
3 アルカノイド	1,164,200	赤松 人	A L E
4 モスコ120%	1,107,400	FAIRYHT Yumoto	
5 X X シュン	992,500	H I M	
6 ファンタジーゾーン	7,246,900	THE ASO	Round 13
7 アテナ	720,700	SLEEPING	
8 スラッシュファイブ	636,100	M (CART)	
9 鉄腕船	454,400	J I N	
10 サルゲースター	440,900	マイナー (GAW)	最終面クリア

がらんごらん

長野県駒ヶ根市市道東 6-23 ☎(0265)182-3955

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 サラマンダ	2,67,200	Lucky 7 ARKAGE	STAGE12
2 アルカノイド	797,830	Lucky 7 Cup	ALL 預4
3 デーモンくん	10,000,000+α	Lucky 7 New Win	8周目15周
4 インターの復活	129周クリア	Lucky 7 ARKAGE	TOP5+10
5 トイボップ	19,000	IP, ラウンド17	
6 A S O	3,067,810	Lucky 7 New Win	全周クリア
7 グラディウス	1,240,600	#	2周目6面
8 メジャーリーグ	228,650	AXIA	
9 バックランド	705,610	Lucky 7 New Win	ラウンド34
10 スーパータイムアワー	1,199,250	AAA	ラウンド78

ゲームセンターヤマト

長野県松本市南千手11-1番地 ☎(0269)162-4939

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 サラマンダ	2,672,600	山田昌之	4-4
2 アテナ	745,600	佐藤 宏	最終面クリア
3 スラッシュファイブ	126,800	久保田正人	エリア4
4 熱血闘士(おくん)	192,600	小林一孝	ノーマル
5 グラディウス	1,553,200	丸山貴彦	4-4
6 ファンタジーゾーン	11,038,900	新倉 浩	ノーマル
7 アルカノイド	4,803,820	久保田正人	最終面クリア
8 スラッシュファイブ	10,000,000+α	赤松 人	最終バージョン
9 熱 IKARI	1,373,200	久保田正人	最終面クリア
10 ガントレット	751,685	小林一孝	1コイン100%

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央区3-17-1 千葉セントラルプラザ ☎(0472)27-3932

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 サラマンダ	2,384,000	MAOKA S	4-1-1
2 グラディウス	\$99,900+α	BAW	5周目
3 アテナ	1,096,950	SHY T	8周目
4 X X シュン	9,999,400+α	BAW	オールドクリア 5人(2人)
5 トイボップ(P)	130,380	MAOKA S	BOX UP
6 Mr 五右衛門	999,999+α	K I JAI	STAGE 25
7 サルゲースター	424,530	BAW	HARDモード
8 アルカノイド	1,001,070	熊 達	R 033
9 エンパ・ローラー	42,182,744	PPG-BON	3 55 12
10 トイボップ(2P)	142,380	MAOKA S & BAW	BOX UP

ビティンセガ船橋店

千葉県船橋市町田1-3-30 ☎(0473)287-7076

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 ファンタジーゾーン	15,532,200	赤谷正成	
2 ワンダーボーイ	1,115,250	J A C	
3 メジャーリーグ	2,272,650	Y. F	
4 ダンジョン	5,282,400	X I D	60ラウンド
5 カルテット	32,423,700	N W S	4周目16周
6 エンパ・ローラー	2,250,985	熊達 浩	
7 アルカノイド	975,200	X I D	A L L
8 ガルディ	1,000,000+α	#	
9 熱 IKARI	1,378,100	HANNY	
10 夢見ろく	44,780	R O D	12周

GAME IN YAMAYA 熱中村

千葉県千葉市美浜区水戸474 ☎(0486)988-7548

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 サラマンダ	1,917,500	村澤 実	1コイン100% 17周目25面
2 アルカノイドの戦士	4,741,720	小山広広	1コイン100% オールドクリア
3 アルカノイド	1,201,600	宮澤 秀雄	オールクリア
4 アテナ	933,940	宮澤 秀雄	オールクリア
5 インターの復活	129周クリア	小山広広	オールクリア
6 ソロモンの財	2,188,370	小山広広	ノーマル
7 熱血闘士(おくん)	316,300	山田 芳人	2 ライブ
8 黄金の城	1,441,300	長谷川 智	1周クリアで 100%
9 モスコ120%	329,100	山田 芳人	18才
10 ファンタジーゾーン	9,368,500	古川 貴史	ノーマル

ゲームセンターミー

千葉県千葉市上野市1660-2 ☎(0434)87-4226

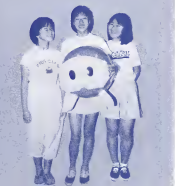
GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 サラマンダ	1,584,700	Y. I SYI	8/17
2 熱血闘士(おくん)	415,350	くわばら 宏	9/5
3 アルカノイド	970,250	H. M	9/10 SOUND 24クリア
4 ファンタジーゾーン	16,933,710	川津 泰	8/10
5 アテナ	1,209,100	リンダ 恵	9/3
6 グラディウス	1,426,100	たかちゃん	7/1
7 アルカノイドの戦士	4,919,480	たかちゃん	9/10 SOUND
8 リアル麻雀	165,300	豊田 博	7/4 B ヤル
9 メジャーリーグ	2,552,610	松谷 孝	7/5 TOP 0
10 ソロモンの財	8,022,654	山田 孝	9/15 ROOM 11-1

ナムコクリハ商店

千葉県千葉市南千手1-17 ☎(0473)22-6966

GAME	HI SCORE	NAME	備 考
1 キャリガン	1,216,000	木村 浩	ノーマル
2 キングオブザヒーロー	1,129,000	鎌倉 実	
3 スーパークロス	301,500	平井 浩	
4 モリス	2,436,700	ESPER	#
5 Bウイング	9,999,999	KSS, T I	全周クリア
6 魔界村	2,154,000	波島 正之助	#
7 スーパータイムアワー	2,142,150	KSS T I	#
8 スカイリフト D X	138,200	本 太郎	#
9 バラデューク	203,880	F 水原 浩	#
10 バトルシスター	190,300	N A S P	#

- ラッシュ&クラッシュ
 - 1位 903,300点 STAC-NSB (大阪)
 - 2位 636,100点 マイナー TAN (GAW) (長野)
 - 3位 582,500点 片山 英彦と橋本 (長崎)
- スラッシュファイブ
 - 1,008万点達成者
 - SOL (Supreme) (福島)
 - STAC-AAV (大阪)
- モスコ120%
 - 1位 1,243,780点 中居 賢 (北海道)
 - 2位 1,187,480点 TANJIEHT. Yumoto (長野)
 - 3位 1,080,000点 SUPER EXTRA (愛知)
- サルゲースター
 - 1位 464,460点 FANCY-KETOS (東京)
 - 2位 462,150点 SOL (Supreme) (福島)
 - 3位 451,179点 GOM (千葉)
- ガルディ
 - 180万点+α 達成者
 - それちゃん、橋本 貴、つきたて (北海道)
 - BAW、XID (千葉)
 - 志村 (山梨)
 - POLON, KYOKO (愛知)
 - それちゃん、橋本 貴、宮本 (京都)
 - GAW 桜屋のかかり (大阪)
 - GMC XVI (福岡)
 - うえの (東京)
- ガントレット
 - 1位 10,245,481点 STAC-ABE+VIL (大阪)
 - 2位 2,245,155点 JUN&ESP (福岡)
 - 3位 2,055,880点 田中 良秀 (千葉)
- XX ミッション
 - 全周クリア達成者
 - BAW (千葉)
 - Lucky 7 Now Win (長野)
 - パープ佐竹 (東京)
 - STAC-VIL (大阪)
- 熱 IKARI (全周クリア)
 - 1位 1,933,800点 STAC-VIL (大阪)
 - 2位 1,689,800点 二堂 孝行 (千葉)
 - 3位 1,676,800点 STAC-DRU (京都)



キャンパスセガ岡山店

岡山県岡山市津島中3-6-5 ☎(0862)41-1202

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 ファンタジーゾーン	9,955,930	C D C	
2 メジャーリーグ	1,165,850	M X X	
3 センザンアクション	1,875,240	U N Y	
4 黄金の魂	1,523,580	MIYUKI	
5 リンダーボーイ	776,090	DNY, CPH	
6 グラディウス	1,072,550	高橋紀明	
7 アルカノイド	728,250	SILVIA	
8 ファイファイザー	206,320	C X X	
9 1942	11,650,320	松村友伸	
10 ダンプ松本	735,280	D D D	

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-3 ☎(0862)32-9267

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 エンタープライズ	1,125,621	☆/リッパマン OK(リッパマン)	
2 ガルディ	428,010	北条 博	
3 アルカノイド	1,216,850	Y・Y	A L L
4 ファンタジーゾーン	1,125,760	A B	23面
5 サラマンダ	1,339,930	()	
6 ベースボール	36,586,590	S K	
7 アルゴスの戦士	542,620	A T	
8 ダンプ松本	563,010	内 田	
9 艦 隊 戦	1,377,500	CBR250F	
10 アルカノイド	1,789,800	ヘッドクラ ンチャー	

ジョイランド松山

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 インタープレイ	128面クリア	SUPERSTAR R	TOPから 1コイン
2 アルカノイド	858,780	小松 博	全周クリア
3 戦艦無敵	872,800	CHANGING 遊良典	
4 サラマンダ	1,581,400	山下 寛	3周目1コイン
5 ハンゴロウ	42,630,390	リッパマン	ワイドオン
6 アテナ	588,750	SUPERSTAR R	全周クリア
7 スーパーパワースト	10,002,050	SUPERSTAR R	パーフェクト
8 艦 隊 戦	1,359,000	後藤 勉	最終面クリア
9 ビーボールマ シン	3,343,580	井上 達司	ノーマル
10 宇宙戦艦ヤマト	3,115,520	SUPERSTAR R	

タイトピア木犀町店

愛媛県松山市木犀町3-10-13 ☎(0899)24-4588

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 スターファイター	2,090,680	GUYPASSER P J M	255.5%以上
2 アルカノイド	779,250	P J M	A L L
3 ファンタジーゾーン	11,261,500	SUPERSTAR R	R19 ハード
4 アテナ	543,800	徳川 良	全周クリア
5 艦 隊 戦	1,400,400	たかのり	ノーマル
6 戦艦無敵にいく	548,590	小中浩二(A S)	5周目
7 アテナ	3,349,880	SUPERSTAR R	100%
8 大逆転の逆襲	1,000,000	GUYPASSER P	残 8 以上
9 スーパーパワースト	1,000,000	SUPERSTAR R	33人目
10 メジャーリーグ	1,675,350	H SHIBA	44.8%

ゲームインプラザサリンピア

北九州市小倉北区京町2丁目6-7 ☎(092)521-2040

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,003,040	PIRELLI	
2 サラマンダ	2,316,800	G MCMATSUO	
3 ファンタジーゾーン	11,915,020	AKO CLUB	
4 グーウィン4078	1,000,000	GMC DURAN	
5 A S O	4,572,750	MAISON I	
6 アテナ	1,556,180	G M C DAN	
7 X X ミッション	1,017,300	THAKZON	
8 カルディア	1,000,000	G M C XVI	
9 メジャーリーグ	960,000	EGGUSHI	
10 グラディウス	10,300,000	MAISON I	

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1丁目12 ☎(0532)55-8611

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	1,854,100	BROS EXR	
2 モッコ120%	1,000,000+	SUPER EXTRA	2周目15秒
3 カルディア	999,030+	POLONOVOKO	3周目
4 ラッシュ&クラッシュ	148,200	SUPER EXTRA	5秒ラスト
5 X X ミッション	1,017,500	A C T	
6 アテナ	9,999,950+	SUPER EXTRA	EVERY
7 ダンプ松本	8,018,750	J	77クリア
8 アルカノイド	1,019,810	KFMASIM	1コイン
9 エンタープライズ	23,084,266	HAC (END)	4 14%1
10 グーウィン4078	10,600,300+	SIG BLAST	

ビデオインマツウ丸太町店

京都府中京区丸太町西入2丁目 ☎(075)211-8069

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,295,980	AKI すぐたか	A S L
2 ガルディ	959,900+	たかたか 勝寛	
3 アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant REDFORD	1コイン 全周クリア
4 アテナ	1,665,250	北野雄一	
5 ファンタジーゾーン	15,185,400	宮本 伸	
6 グラディウス	1,155,450	Sergeant REDFORD	
7 艦 隊 戦	1,676,800	STAC DRU	
8 ワールドカップ	7試合クリア	高橋信也	5試合
9 グラディウス	9,000,300	STAC DRU	20周目
10 A S O	3,507,720	堀江高広	

ゲームハウス999

大阪府旭区中宮5丁目12-12 ☎(06)953-9638

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	928,480	大井 敏史	全周クリア ハード
2 アルゴスの戦士	4,716,180	松本 健	全周クリア
3 ガルディ	1,000,000+	松本 健	全周クリア
4 サラマンダ	1,512,400	内田 聡	1コイン
5 ソロモンの罠	8,789,750	GAW 裕典	全周クリア
6 タイヘイ	1,602,810	GAW DISIR	
7 X X ミッション	1,157,600	紀 平	
8 艦 隊 戦	603,450	松下 俊二	5周目3面
9 ハンゴロウ	50,070,530	GAW 裕典	A S O 120%
10 モッコ120%	455,800	中西一成	

Pasadena

大阪市東淀川区北町1-4-1 ☎(0726)25-8278

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 インタープレイ	128面クリア	STAC MAISON	NEWゲームから 最初面クリア
2 X X ミッション	9,999,900+	STAC (MAY)	最終面クリア
3 アルカノイド(P)	1,000,000	STAC (MAY)	残 12 コイン
4 ガントレット	10,455,480	STAC (MAY)	1コイン
5 サラマンダ	3,102,400	STAC DRU	1コイン5周目
6 スターファイター	9,999,990	STAC ASR	21周目
7 ラッシュ&クラッシュ	903,300	STAC NSB	6周目
8 ファンタジーゾーン	23,014,480	STAC NSB	41003秒設定
9 ダンプ松本	8,083,340	STAC MSY	760%
10 ソロモンの罠	1,174,480	T B 新川貴弘	44周クリア

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市南町2丁目5-31 ☎(0864)221-7585

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,032,500	K E I	1コイン
2 ファンタジーゾーン	148,400	J O G	
3 アルゴスの戦士	5,154,560		ハード
4 ソロモンの罠	1,495,000	TARZAN	ノーマル
5 アルカノイド	886,790	マリン28	
6 アテナ	1,263,000	TARZAN	
7 ラッシュ&クラッシュ	113,800	J O G	
8 スターファイター	1,854,830	GALL	
9 リンダーボーイ	951,230	J I J	
10 ファンタジーゾーン	14,839,900	TARZAN	ハード1

ビックバーン胸ヶ根店

長野県秋田県北町30-8 ☎(0265)83-0390

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルゴスの戦士	3,841,390	Lucky 7 New Wave	14面全周クリア
2 X X ミッション	1,067,900		
3 ファンタジーゾーン	15,904,680		ラウンド33
4 アルカノイド	829,000	Lucky 7 New Wave	1コイン全周クリア
5 ワールドカップ	FINAL CLEAR	Lucky 7 New Wave	
6 タイヘイ	3,478,620		14周目
7 ガンズモーク	2,040,000		13面全周クリア
8			
9			
10			

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市東町2-10-22 ☎(0552)32-7570

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 X X ミッション	1,497,400	中 点	ニュースター
2 アルカノイド	1,048,000	K I	上高地
3 スターファイター	1,722,710	Y A S	ニュースター
4 サラマンダ	1,940,500	佐 野	逆王
5 ソロモンの罠	1,850,000	中 点	ニュースター
6 艦 隊 戦	525,400	O M	ゲームプラザ
7 アテナ	2,141,850	G C O	ニュースター
8 ガルディ	9,999,000	志 利	ニュースター
9 アルゴスの戦士	4,517,880	ひでお	上高地
10 ダンプ松本	1,492,300	ほろろ	ニュースター

ニュースターグループ上高地



天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高町741 ☎(0563)56-2678 (100円ゲームコーナー)

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 スターファイター	10,000,000+	FMS (77)	
2 ラッシュ&クラッシュ	96,100	MAISON	R 4
3 ゼウスリオン	3,648,230	S I	全周クリア
4 アルカノイド	714,390	永谷 博	
5 艦 隊 戦	350,380	H O	
6 グーウィン4078	3,678,200	RIGA BLAST (MAI)	5周目
7 アテナ	1,000,300	BROS (V 2)	
8 アテナ	1,469,050	MSS (MAI)	
9 サラマンダ	1,969,300	WOM (BOR ASTI)	
10 インタープレイ	128面クリア	3名のプレイヤー	



キャンパスバスター

山口市南大寺平井611-15 ☎(0835)22-6812

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	957,039	TUG UWEK かんたんABBA	1コイン2面
2 熱血闘魂におく	415,259	カミヤ	4周目2面
3 A S O	2,767,039	TUG UWEK おかしな3人	全周クリア
4 80 KARU	1,414,393	ZARD	1コインクリア
5 スーパーソニック	16,000,000+	TUG UWEK おかしな3人	全周クリア
6 スラッシュファイ	1,217,180	〃	エリア255以上
7 ハレーズ comet	9,939,390+	安田進一	R 63
8 ガンシュー	2,258,850	TUG UWEK おかしな3人	全周クリア
9 フィンビーン	3,989,800	TUG UWEK おかしな3人	R 20
10 デュービー	9,939,390+	TUG UWEK おかしな3人	全周クリア

アミューズメント山口

山口市山口市南大寺平井5丁目5-8 ホナム松尾内千人数 ☎(0835)241-512

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 インターの魔術	1286 クリア	TUG UWEK おかしな3人	TOP40にイン
2 サラマダ	1,880,320	TUG UWEK おかしな3人	3周目1コイン
3 アナ	550,350	TUG UWEK おかしな3人	全周クリア
4 ガルディ	925,920	TUG UWEK おかしな3人	2-4
5 フォールアウト	8-0	河村浩二	FINAL
6 アルゴスの戦士	4,286,300	TUG UWEK おかしな3人	全周クリア
7 ロボレス2001	2,886,300	TUG UWEK おかしな3人	R 18
8 セクション2	1,518,700	TUG UWEK おかしな3人	7周クリア
9 鉄腕伝	298,600	TUG UWEK おかしな3人	ノーマル
10 ロコモンの星	2,387,030	TUG UWEK おかしな3人	R 33

WE'LL TALKTAITO 射撃場店

熊見町市下町5-38-18 ☎(0952)56-7852

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,223,320	B. B. S	1コイン
2 スラッシュファイ	2,059,160	藤本一平	6周目
3 アルゴスの戦士	5,960,360	〃	レベルC
4 スーパーソニック	15,000,000+	〃	機15機
5 メジャーリーグ	144920	高田サキ	ファーストA
6 ビッグバード	OUT 9 15 18	〃	レベルA
7 アスファルト	9,999,990	トビヒロ	5名
8 フォールアウト	8-0	Mr. ラッセル	FINAL
9 ハイスピード	8,557,830	高田サキ	〃
10 アテナ	548,320	M.O 金	全周クリア

●ハイスコア募集●

このコーナーでは全国のゲームセンターのハイスコアを募集しています。掲載希望の店は編集部まで。折りかえし用紙をお送りします。

あて先 〒101 東京都千代田区神田1-15-15 築田ビル

新声社 めざせハイスコア係
しめきりは毎月第3日(必着)です。

プレイシティキャロット佐世保店

佐世保市下町8-2 ☎(0956)24-0786

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,681,190	山口 健	3-3
2 ウンダーセプター	341,610	山口 健	4面
3 スーパーソニック	30,145,454	久 重	全周クリア
4 デュービー	885,120	松田直典	〃
5 スーパーソニック	14,296,300	山口 健	7-4
6 スラッシュファイ	10,003,000+	〃	エリア48
7 ガルディ	854,100	藤 利	〃
8 マンハッタン	207,000	山口 健	3機設定
9 スーパーソニック	10,000,000+	YUKI	〃
10 ゲームポケット	62,500	LOVE P	5面

ゲームスペースサンデー

長崎市長崎市南大寺町21 ☎(0958)21-1441

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,236,300	A R H	〃
2 アルカノイド	877,500	青空のひかり	〃
3 サラマダ	428,180	H K S	〃
4 ファントムゾーン	14,100,660	R X S	〃
5 ハルカの塔	428,180	H K S	全周クリア
6 ラッシュアタック	582,500	H K S	〃
7 デュービー	522,450	私ババ	〃
8 X X X ショーン	468,500	R J J	〃
9 ウンダーセプター	638,560	YUKI	〃
10 パルティ	100,200	市川周平	〃

ゲームスペース大橋

長崎市大橋町7-17 森田ビル2F ☎(0958)45-9619

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,218,300	安内内雄	2-5
2 ラッシュアタック	78,000	志賀ヒロシ	〃
3 X X X ショーン	605,990	志賀ヒロシ	〃
4 インターの魔術	1289リヤ	岡村通好	TOP40にイン
5 スラッシュファイ	842,260	片山達久	エリア250
6 アナ	720,350	永田美樹	1コインクリア
7 フィンビーン	2,348,400	福川貴文	1 P
8 アルカノイド	797,430	徳久悠明	全周クリア
9 ファントムゾーン	1,401,700	出田 優 (長崎県)	〃
10 スーパーソニック	24,115,200	志賀ヒロシ	1 P

プレイスポット

福岡市南区大橋2丁目4-4 ☎(092)512-4270

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 ワンダーボーイ	1,140,330	田中くん	〃
2 熱血闘魂におく	304,350	香樹くん	〃
3 スーパーソニック	9,692,000	一樹くん	〃
4 グラディウス	1,395,000	立石くん	〃
5 ファントムゾーン	11,084,900	〃	〃
6 サラマダ	1,284,300	中川くん	1 コイン
7 A S O	1,928,700	一樹くん	1面ノーマル
8 ラーウィン4078	1,438,800	〃	40周クリア
9			
10			

スコアレタウンビルキャロット

筑前市二日市560-1 ☎(092)925-3993

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 グラディウス	1,356,100	ASCI I	〃
2 ファントムゾーン	8,942,900	立 勝一	〃
3 魔術伝	3,698,900	小田くん	15-3
4 ガストレット	2,245,150	JUNAE SP	〃
5 エンパイアビル	194,380	陸田江	〃
6 ワンダーボーイ	1,756,640	MYVERIN	〃
7 A S O	1,840,960	K B C	〃
8 メジャーリーグ	1,695,450	あひだや	〃
9 ロボレス2001	2,510,800	みずは	〃
10 アルカノイド	667,920	工藤孝司	〃

ただ今、ゲームメストでは、広告を募集しています

この本の読者は、小学校上級生から大学生ぐらいまでのゲームを趣味とする人々です。(やはり中高生が中心ではないでしょうか)ゲームを趣味とする人々は、別にゲームしかやらないわけではありません。例え、ゲーム以外にも音楽・アニメ・スポーツなど多趣味な読者もいっぱいいます。

ゲームセンター関係者はもちろん、ゲームにはまったく関係ないけれどもゲームメスト読者に宣伝したい方は、お気軽にご相談ください。お問い合わせは次の通りです。

新声社ゲームメスト「広告係」☎(03)2931-9321

あて先は
新声社「ゲームメスト」係
「若くはゲームメスト」係

注意書き
※消し正しく美しくしてください
※正統プレイで、永久パターンなど
の使用は問題外です
※一切はちゃんとしたこと、奇数
月15日までに、間にあわないと
オタクやんはいやうか!!
(キモチワルイ...)

君ニゲームメストでは読者の方
々のハイスコアを募集しています
申請にあたっては、本誌は読み込
みの書き物を使用してくださるこ
とを希望しています。宮城はがきで
可。

証人はお店の店長さん等になつ
てもかまいません。必ず、記入
もれがないように注意してください。

ゲームメストの読者は「ゲームメ
スター」：我々はそんな
星を持つていたい!!

「ゲームメスター」
ハイスコア募集要項

●新生コナミを徹底取材

☆コナミ大特集——行ってみよう!

グラディウス、サラマンダ、そしてウェック・ル・マン24...

次々と大ヒットを飛ばすコナミ。

その斬新なアイデアは? 抜群の開発力は?

ダイナミックに迫る編集陣の取材にご期待下さい。

■ニューゲーム勢ぞろい即徹底攻略! ■期待の大型漫画登場!



次回のOL
Dゲームのコー
ナミでは戦
をするぞ、ご意見がありました
ら、お手紙下さい。

(夜行性整理)



次回ももっと
と時間と余裕
のある仕事が
したいですね

(ECM) APAPA



次回はもっと
と時間と余裕
のある仕事が
したいですね

(手書きマップは死ぬの怖い 慧)



サラマンダ
マップで死
んだー。そのせ
いで新機

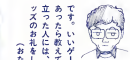
APPA先輩にメシをおこら
なきやなんかなって思っ
た。ゲームの方は現在5
2だ。うー、もうやめた
つー!

(たの町人 大和)



あーあ、山
の本音は行きた
かったんだ
んなー。ま、それはともか
く今回のクロスワード。ひま
な人は挑戦して下さい。

(赤蓮)



年々半端に
は増えている
です。いいゲームセンターが
あつたら教えて下さい。夜に
立つた人は、何かゲームグ
ッズのお礼をします。

(おたきく御座座)



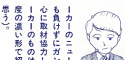
うーん、今
国で休みだが
らうわだが、ま
た会おう。もしゲームセンタ
ーでコピー混雑している私
れでも見たら声をかけてね

(伊波見あきら)



この度、私
長崎智久は私
半端のため
2回を逃げる
ために、ゲームセンターでV
G2を引退することになり
ました。皆さん、ありがどう

(長盛)

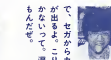


AMショー
に向け全力
を出して参
りまして、各々
も負けず頑張って参
りまして、各々
も負けず頑張って参
りまして、各々

(神北)



取材といえ
ば、即参上。
風橋といは
別荘と書
わけてるゲームセンターの
私です。これからよろしく。
(ECMIREO YYY)



うーん、今
国で休みだが
らうわだが、ま
た会おう。もしゲームセンタ
ーでコピー混雑している私
れでも見たら声をかけてね

(セブ鈴木)



今回はコナ
ミのジャッ
ルを担当し
たんだが、な
かなかスリ
グなゲームだ
次回はまた取り上げよう
(ECMIZENJ)

(長盛)

頑
張
っ
た
ぜ
コ
ー
ナ
ー

さあて、今回はビデオゲーム業界最大の
イベント「AMショー」の特集! 期待のニ
ューゲームが続々と発表された。可能な限り
最新の情報を正確に、くわしく紹介しよう
と全力をつくしたんだが、どうだったかな?

GAMES 11月号

■昭和61年11月20日発行(隔月発行)第1巻第4号通巻4号

■発行人 加藤 博

■編集人 植村伴北

■発行元 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田I-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印刷 耕文社

©1986 新声社 雑誌03659-11

◆編集

御旅屋喜久 風見壺 山河悠理 破魔 大和和 疾風
Norry伊波見 平野おみ 藤島敏碩 佐々木浩文 石井ぜんじ
長崎智久 REO.Y.Y セブ鈴木 宮崎一徹 JUP阿部 赤坂
APAPA 田口あゆみ 斎藤智晴 アイキャー 鈴木昭仁
高橋己代子 萩原祐四郎

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画 エヌ・シーシー
古本如洋 松川由雄

本誌からの無断転載を禁じます。

ぞくーとくるぞ体感コーナリング



セガ©

Out Run

アウトラン



ハンクオン、スーパースタリィ、エンデュ
ーローサー、次々にボウラの目を奪つよ
うな傑作を発表してきたセガから、またちや
超展開のゲームが登場した。
その名も「アウトラン」。16ビットROM
Uを標準使用し、日清エレクトロニクス製の
Uで対応し、そしてあのムービングタイプのボウ
ラで、その大迫力のゲームの秋、いよいよ
やってくる。みんなちゲームセンターで兎が
けたら、ぜひプレイして、そのスバラシさを
味わってほしい。

ただのカーレースじゃないぞ

セガ、体感ゲームシリーズ
第6弾のアウトラン。こ
のゲームはマイカーをハン
ドルで操作するカーレースゲ
ームだ。
「な、い、ん、ど、3Dカーレ
スなら、今までいろいろあつ
たじゃないか」と思つた
ら大間違い。
アウトランは今までのゲ
ームでは考えられないリアル
感をもつたスーパースタリィ
ング・オンやスーパースタリィ
ング・オンを、
「をやつたことのある人なら
分かると思うけど、あの昔ス
ジにのスピード感とリアル
な面、そして感動の日々M
など、僕らは熱中させる
要素がタップリ詰まつてい
るんだ」とくにスピード感やグ
ラフィックはつぎつぎとい
ふスーパースタリィを超えて
いるといふと良いと思う。
それでは、次に具体的にこ
のゲームについて説明してい
こう。



基本的な操作

プレイヤー(つまり車)は
ハンドルとアクセル、ブレー
キペダル、そして2段階のギ
ヤレ操作して、定められた時
間内に、各コースの終りの
チェックポイントを通する

コースは個性的

このゲームの特長のひとつ
に、リアルでコリナク、こ
う設定が決められるだろ
う。
例えば、スタートしたあと
の直線コースなどは、車線も
ある広い道路なんだ。だから
それを自由なままに走り続け
る快感が十分楽しめる。
また、このタイプのゲーム



CLOUDY MOUNTAIN—田舎線を疾走する。気分は最高。
立木が落ちる /



DESERT—砂はこりが舞い上がる。



BIG GATE—すごい迫力だ。このコースはおっかないぞ。

ゲーム開始だっ

シートに座ってみて初めて
気が付いたのは、ハンドルが
キックバックするということ
だ。つまり、今までのゲーム
ではハンドルを回すと、クル
クルといつまでも回せたんだ

セガ「アウト・ラン」コース



また、最終的に5つのゴールがあつて、それぞれ別のゴールシーンが用意されているので、ゴールインしたという

も、このコースは、**コース**の
各**コース**のおわり付近にある
別れ道を左右どちらかに行く
かで決まるんだけど、その組
み合わせは18通りあるんだ。
先に書いたように、どれも
これもまったく違った**コース**
なので(また、**コース**により
エクステンデット・タイム、
つまりチェックポイントを通

さて、プレイヤーは愛車、フェラーリ・テストアロスタに乗り、助手席には途中でヒツカケた（？）彼女を乗せ、スタートするわけだけど、もちろん行く手には、君を妨害する数々の難関がまちうけている。

まず、コースについてだけど、コースは全部あわせると13コースあって、その中で、

多彩なコールシーン



人でもまた別のゴール、そして、別のコースを通過して楽しむという、オイシイ設定なんだ。

次に、コース上を走っている別の車だ。これらも実に凝っていて、ボルシェをはじめワーゲンや、大迫力のコンボイなどだが、君の運転に負けず劣らずの走りをみせてくれる。(実は単に邪魔なだけな

接触すると、まず自分の車が
 はじかれてしまい、コースか
 ら外れる危険性がある。特に
 コナリーギリギリにはじかれ
 ると、ほとんどの場合クラッ
 シュしてしまうので、注意が
 必要だ。
 また、はじかれたと同時に
 スピードもかなりダウンし
 しまうのでダブルクラッシュ
 しか、かといっても、他の車
 が怖がっていても、彼はタイム
 は出ないし、面が通らない。こ
 ナリーで車を追い越す必要
 性があるので、それにも慣れ
 ていかないで、勇気に、そし
 け慎重にガンバってください。

コーナーを攻略しよう

「無責任なやつ」まゝと、
 といつて、他の三人と出た。
 り判定はつこつアマのデ、
 かするくいならダイショウ
 ブだ。

そう、クラッシュは
 時の面おもウト・ラは面白
 いぞ。クラッシュは時の
 スピードとによりクラッ
 シュエーションをたんだげ
 低速で難解にあたつたり、
 スピンしたあと、となり
 の彼女に思ふに、頭かき
 つつゴマラスに、頭かき
 れるぞ。しかし、なんと見
 れるぞ。ルビ、なんとい
 つてハイスピード「ビポー
 ル」かなや。で、難解な
 思ひ手なつたこんだもの
 悪い手なクラッシュエー
 だだね。



このままだとぶつかってしまうぞ。

このタイプのゲームのコツは、やはり「コーナ」(カーブ)といふところから決まるといふことになり、それと、当たつた前とのだけけて、他の車にぶつかつてはかゝる。そこで次のステップに進むことはできない。そこで先述まで困つてゐるのをためたところまでバイス・アップする。よくよくバスの場合だ。ここで注意するものは、自軍側から他の車を捕はれた。自軍のスピードを上げ

これはまたアタリである。これはもうたまえのこと。「速さを取り除く」と断言して、「減速力がある」動作が必ずしもできなければならぬ。また、登り降りも、利が見えない。また、あれることもなくなるぞ。また本意というは、コーナで横なれないように。



オットット、目が回る～

A photograph showing a person's profile on the left, looking at a large, curved digital screen. The screen displays a vibrant, cartoonish racing game with a red car in the foreground and a dense crowd of spectators lining the track. The scene is set in a public area, possibly a transit station, with other people and structures visible in the background.

ここではミスは許されないぞ。慎重に
いこう。

走りつかれて金もなく

近くに他の車がない場合、コーナリーが見えたら、アウター側からすばやくハンドルをイン側に入れ、カーブの内側に切りこむような走行ラインをとれば派手なしにコーナリー

使っても良いのだが、スピ
ドとエンジンとの回転が落ち
て減速させよう。ブレーキ
数をあまり落とさずに減速
することができろぞ。

ポイントを通したとき表示される、ラップタイムを参考に、自分なりのパターンでプレイしよう。

くれぐれも熱中しすぎて、補りの電量質がない、なんてことのないようにネ。

(脚本)

あつと、こいつあ円面南返りかあ？

84

平家復讐絵巻

命

景清が人死ぬてケイムオ
ーバー、その体力の目安が
画面右下にあるロソクなん
だ。

これは、攻撃を受けるにつ
れて減っていく、全部消えろ
と景清は死んでしまっ
ても、1つの回をクリアす
ると一定本数で増え、更に
2種類のロソクアイテムや
お宝を入手し、増やせ
るんだから愛でてもいいね。



京都での義経との対決。グラケラ笑ってるんじゃないや。

鎌倉へ旅立つ前に



鎌倉から出発して、右へと
進んでいくと、鳥居があり、
その中へ入ると、次の国に行
くことができて、そのうち
例えは鳥居の国のように、機
敵の鳥居がある国では、自分
で好きなのを選んで、進路を
選択できるんだ。鳥門では山
林路、山陽路、南海路をべ
て、丹波で合流し、京都まで
た進べるといふ具合にね。
特に、京都から後の国のだ
こかに、三種の神器が隠され
ていてらしいので、ちょっと
宝探もしなければならぬい
ね。そのために、武蔵の国に
は、雪のような2AP鳥居
群があつたりもするんだ。
そして極めつけ、アイテム
取り放題のポナスステージ



これは、武蔵の2AP鳥居群だよ。



世の中せこや、ポナスステージで
は終も取り放題。

黄泉の国

現世で足を踏みはずして、
谷底なんかには落っこちる
景は黄泉の国に行つてしま
う。

これは、ポナスステージ
でなくって、鳥の池もある正
真正の地獄、金ロソク
は2本手に入り、敵出ても
も本しか残ってないの、で
ね。

生死のさかいを
さまよえる亡者よ
重命のつづら
を
あけよ

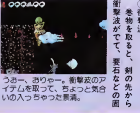


黄泉大主のつづらによって家満の運命も決まる。これは生とでたが、なから
ラッキー。

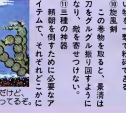
その後の展開はまじくなんつち
やうな、も、黄泉の国に来てしま
つたら、刀をヒュンヒュン振
り回しながらたてへ、おへんまも
う、モクモクして、強い
敵が出て来たらね。
無事に閻魔大主の所まで行
けたら、つづらを開けて見よう
。死と出たらハイキよなう
生とはまた現世に戻れるけど
ね。



これでも京都でのワンシーン。
こんな風にアイテムが入って
るんだ。



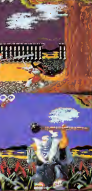
うおー、おやー。前幕のアイ
テムを取って、ちょっと気合
いの入ったやつた景満。



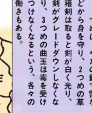
この巻物を取ると、景満は
刀をクルクル振り回すように
なり、敵を寄せつけないう
に三種の神器を
頭割る。そのため必要ア
イテムで、それぞれにこが
えられている。



1つめは、やまの鏡で熊な
どから身を守り、2つめの草
刈剣は取るに剣が白くなく、
剣がグリードグリンしく、
3つめの曲は毒を受け
つけなくとも、各々の
働きもある。



井原、黄泉の地獄だ。つづら側の方では、こんな藍色攻撃
もあつて驚かし。



白書
英作
編

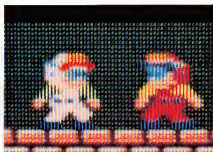


不滅の ロードランナーに 新たな旋風

いよいよ、バンゲリング帝国を脱出する時が来た。しかし、バンゲリング帝国の城からは、いくつもの難関を突破しなければ、脱出することはできない。
コマンドーはぶじにバンゲリング帝国を脱出できるだろうか。そして最後に…。

初の協力2人プレイ

©アイレム



お宝を盗んで脱出する準備が完了!

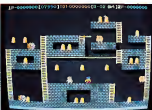
「帝国からの脱出」では1人プレイはもちろん、初の協力2人プレイというのがあるのだ。協力2人プレイでは、頭のリやぶらさがり、絶妙のコンビネーション振りで、全く新しいワザが使えるぞ!

協力2人プレイの 3面までを特別公開!

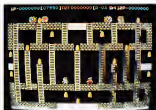
つと公開します。



宝は小さい宝へ



2人の協力プレイで、宝を盗んで脱出する準備が完了!



宝を盗んで脱出する準備が完了!

3面まででは、協力2人プレイの特徴があまり目立っていないので、先の面の一部をちょ



1人で遊べるぞ、えう



2人で遊べるぞ、えう



宝を盗んで脱出する準備が完了!



2人で遊べるぞ、えう

協力2人プレイでは、どちらか1人がやられてしまうと、その面のはじめからになってしまいますが、決して焦ってはいない人、何やってんだ、ダメ! などと罵ってはいいので、先の面の一部をちょ

協力2人プレイというのは初めてのことなので、まだまだ簡単なラウンドばかりなようですが、ゲームとして、なかなか面白いと思います。
協力2人プレイは、全部で15ラウンドです。友達と仲良く楽しんで下さい。

ENEMY



ヒノコ



ベコロ



ピノ



レミューダ

新要素も加わり

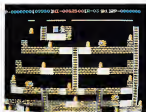
パワーアップした 1人プレイ



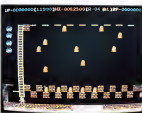
1人プレイは新要素も加わり、より面白くなっています。



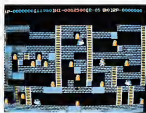
新要素も加わり、より面白くなっています。



新しいゲームモードは、1人プレイと2人プレイ、そして、4人プレイの3つのモードがあります。



このゲームは新要素も加わり、より面白くなっています。



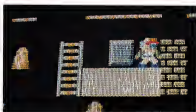
このゲームは新要素も加わり、より面白くなっています。



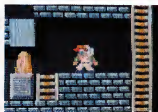
さて、本家の1人プレイです。写真①を見て下さい。変なブロックがあつて閉じこめられています。そう、もうわかりましたね。このブロックは押せるんです。このブロックはひつからないので、はしごの向こうまで押せます。うまく使つて道を取つて下さい。ただし、壁のあるところには押せません(これは1人プレイの時のみです)。

実は本家はもう一つの新要素があります。(これは前力2人プレイにもあります)1人プレイは全部で30ラウンドです。新しい要素として、キックタクトで、壁を壊す「ロードランナー」香港からの脱出「全ラウンド45ラウンド」みなさんぜひやってみて下さい。

(COMIAPAPA)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥

Load Runner



チョンパ



ライソウ



ウォルター



パムポル



ラムユタ



パムポル

GAMEST 秋だ！ なんだ、こんだけ？

プレゼント



ASOバッジ
5名

3

エス・エヌ・ケイ提供



ウエック・ル・マン24 ポスター 10名

2

コナミ提供



ゲームスト新生写真
3枚1組10名

5

●思わずさびしくなりますって？
努力不足でごめんなさい。
次号にガンバリマス。



プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、11月30日まで、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り——11月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表——ゲームスト12月18日発売の1月号誌上にてお知らせします。

バブルポブルポスター 10名



4

タイトー提供
タイムギャルポスター10名



6

タイトー提供



ナムコ提供 源平討魔伝のほり10名（ただし、新声社まで取りに来ることが出来る人に限る）

源平討魔伝

1



怒号層圏

DOGOSOKEN



選ばれし者達よ、
その手で闇を打ち砕け!



SNKテレホンサービス

06-338-2570

株式会社 エス・エヌ・ゲーミング 株式会社東京支店
〒554 大阪市淀川区豊津町14-10番 支店ビル 402号
東京支店 〒160 東京都新宿区四ノ宮1丁目5番地 役所ビル 3F



大好評のセガ体感ゲーム第4弾!!



ゲーム界初の
ミュージック
セレクト機構!

チューニングナンバー
を3曲の中の一つに
合わせると、その曲が
ゲームのバックミュ
ジックになってしまう。
もちろん業界初の快
挙なのだ。

アウト ランは
5つのゴールを
持っている!!



分岐点を通過するたびに
新たな風景の中へと進
むアウト ラン。コースも5
ステージ、15シーンは用
意。しかもゴールシーンは
5通り、君はすべてのゴ
ールにたどりつけるか。

風を感じる体感ゲーム!

世界最高級、最高速スポーツカーの性能をそ
のまま体感できるアウトラン。ステアリング
感覚を味わいながら世界の道を駆け抜けろ。



チューニング No.69.2
マジカル サウンド シャワー
チューニング No.74.6
パッシング ブリーズ
チューニング No.80.3
スプラッシュ ウェーブ



SEGA®

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区池田1-1-1
札幌支店 札幌市東区豊平4-3-3-34
仙台支店 仙台市青葉区中央2-2-1
東京支店 東京都港区新橋2-2-1
大阪支店 大阪府東淀川区東淀川2-2-1
名古屋支店 名古屋市中区栄2-2-1
福岡支店 福岡市東区東区2-2-1
札幌 電話 011(743)7452 (販売部専用)
東京 電話 03(743)7452 (総務部専用)
大阪 電話 06(734)5331 (代 理)
福岡 電話 092(922)4715 (代 理)

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

